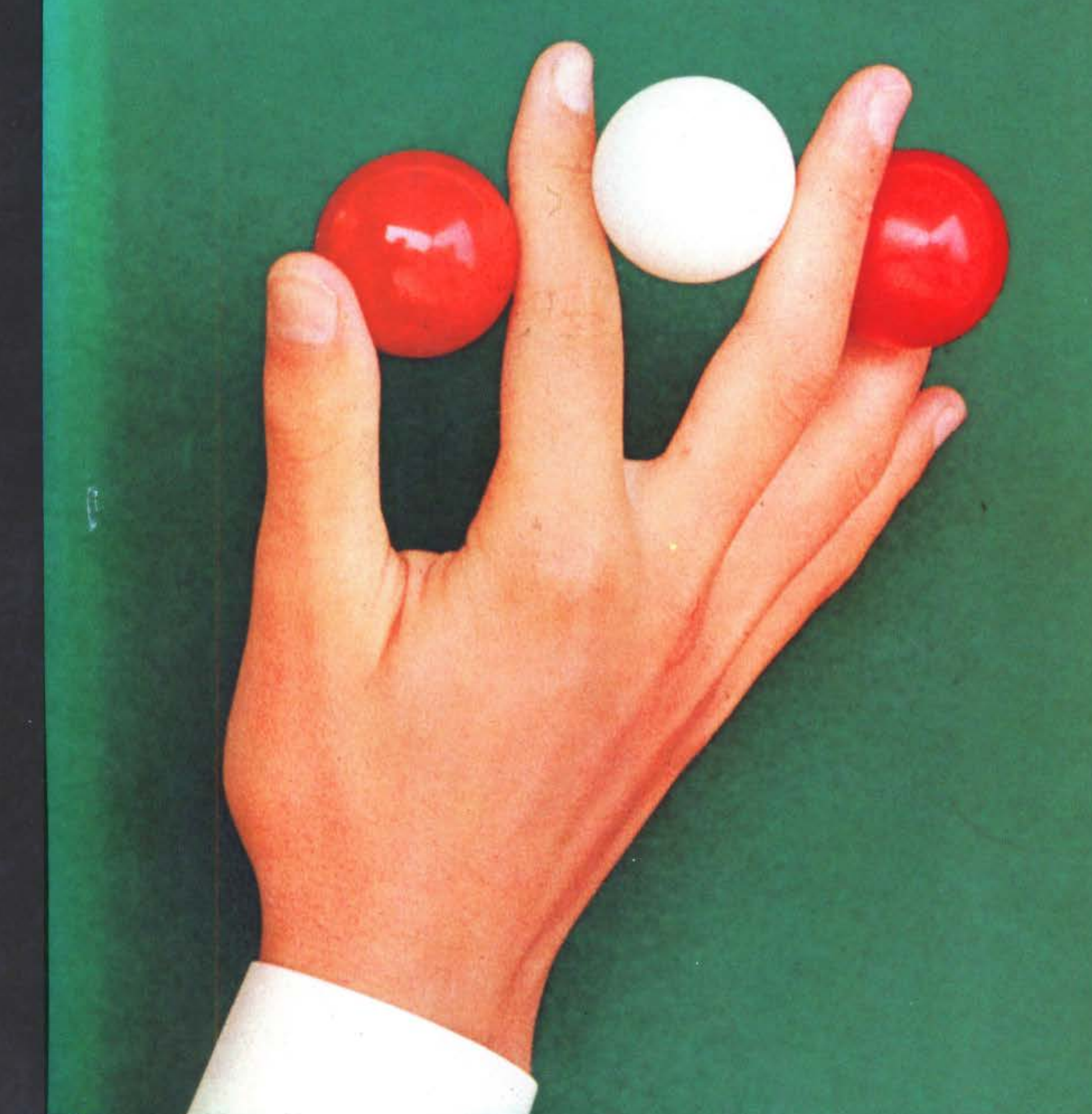
Jochen Zmeck Handbuch der Magie

Zmeck · Handbuch der

Magie



„Zaubern müßte man können!“ – ein Wunschtraum und Stoßseufzer, bei dem wohl jeder sich schon einmal ertappt hat. Einige Menschen scheinen diesen Traum zu verwirklichen: die Zauberkünstler, die Magier, die scheinbar aus dem Nichts Dinge hervorzaubern, sie verwandeln oder wieder verschwinden lassen. Natürlich wissen alle, daß da mit Tricks, mit Täuschungen gearbeitet wird. Aber wie diese Täuschungskunst funktioniert, das ist das „Zauberhafte“ dabei. Viele Amateure versuchen diese Kunst der Magie zu erlernen. Das vorliegende Handbuch gibt ihnen die Möglichkeit, von einigen Kunststücken für Anfänger bis zu schwierigen Manipulationen und Illusionen die Zauberkunst systematisch zu studieren. Zahlreiche Abbildungen verdeutlichen den Ablauf des Trickgeschehens.

Besonders großer Raum wird den Tricks der Kartenkunst eingeräumt, viele Varianten des Mischens, Abhebens, Dublierens, Glissierens, Forcierens, Palmierens usw. werden erklärt. Die Magie für Party und Bühne bietet Tricks mit Münzen, Bällen, Fingerhüten, Zigaretten, Seilen und Tüchern, aber auch Mentalmagie und Illusionen sind vertreten. Der letzte Teil des Buches beschäftigt sich mit der Mikromagie. Die unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade der Tricks lassen das Handbuch zu einer wahren Fundgrube sowohl für Anfänger als auch für Fortgeschrittene werden.



Jochen Zmeck

Handbuch der Magie

Henschelverlag
Kunst und Gesellschaft
Berlin 1979

Inhaltsverzeichnis

Die mit einem * versehenen Kunststücke sind Originaltricks oder zumindest Originalkombinationen des Verfassers. Einige davon wurden bereits in den Zeitschriften »Zauberkunst«, »Magie« und »Magische Welt« veröffentlicht. Wir danken den jeweiligen Herausgebern für die Erlaubnis, sie in diesem Buche noch einmal bringen zu dürfen.

LEER

Vorwort

»Zaubern müßte man können!« – Diesen Wunsch hat wohl jeder schon einmal gehabt, wenn er ihn auch vielleicht nicht laut ausgesprochen hat, aus Angst, sich lächerlich zu machen. Doch versteckt taucht er immer wieder einmal als Vision aus Kinderträumen und Märchenbüchern auf, ein Tischleindeckdich müßte man haben, einen Goldesel, eine Tarnkappe oder einen fliegenden Koffer. Viele der uralten Wunschträume der Menschheit hat die moderne Technik inzwischen erfüllt, doch der Wunsch, »zaubern« zu können, wird ewig ein Wunschtraum bleiben.
Und doch gibt es ihn, den Wundermann, den Magier, der das Unmögliche möglich macht, der aus dem »Nichts« Dinge erscheinen läßt, sie dann verwandelt und wandern läßt, um sie schließlich wieder ins »Nichts« verschwinden zu lassen, der die Schwerkraft und andere Naturgesetze aufhebt, der Gedanken liest und in die Zukunft schaut, der also so tut, als ob er tatsächlich zaubern könnte! Natürlich wissen wir alle, daß er mit Tricks arbeitet, daß er sein Publikum im Kabarett, im Varieté oder am Bildschirm nur unterhalten will, daß er uns täuscht! Und doch sitzen wir mitunter verzaubert von den Vorführungen da und staunen.
Vielleicht hegten Sie, lieber Leser, auch schon einmal den Wunsch, solch ein »Wundermann« zu werden. Dieses Buch will Ihnen den Weg dazu ebnen, zaubern können auch Sie erlernen! Voraussetzung dafür ist allerdings ein echtes Interesse für die Magie. Wenn Sie das nicht besitzen, ist alle Mühe von vornherein vergebens. Nur das Interesse hilft Ihnen über den aufzuwendenden Fleiß, über Übungsstunden und Bastelarbeiten hinweg!
Das Buch kann natürlich nicht das Gesamtwissen der Zauberkunst umfassend vermitteln, dazu wäre ein vielbändiges Mammutwerk nötig. Aber es gibt eine Übersicht über alle Gebiete der Magie, wobei besonderer Wert auf die unbedingt nötigen Grundgriffe gelegt wurde. Es wendet sich in erster Linie an den Anfänger, dem es systematisch die wichtigsten Fertigkeiten aus allen Sparten der Magie vermittelt, es stellt also eine »Grundschule der Magie« dar, wie sie in den letzten fünfzig Jahren in deutscher Sprache nicht mehr auf dem Markt war. Die erklärten Tricks sind so ausgewählt, daß Sie sich die meisten Requisiten selbst basteln können. Lediglich einige unentbehrliche Dinge wie Münzen, Tücher, Bälle und andere Hilfsmittel, die man sich wirklich nicht selbst anfertigen kann, müssen Sie in speziellen Zaubergerätehandlungen kaufen.
Doch nicht nur der Anfänger soll von diesem Buch profitieren, auch der fortgeschrittene Amateur und der Berufskünstler werden einiges finden, was für sie neu ist. Viele der beschriebenen Trickfolgen – man sagt »Routinen« dazu – haben durchaus professionellen Charakter und können auf jeder Bühne dargeboten werden.
Der Sinn des Buches liegt nicht darin, Berufskünstler auszubilden! Es soll nur Liebe wecken, dem Interessenten das nötige Rüstzeug geben und den Wunsch nach »mehr« entfachen. Völlig verfehlt wäre es, wenn Sie mit dem geringen, nur durch dieses Buch erworbenen Wissen mit beiden

Beinen auf die Bühne springen wollten. Zur Meisterschaft gehört doch etwas mehr! Aber im privaten Kreis, bei Familienfeiern, Betriebsfesten und Vereinsveranstaltungen können Sie mit dem erworbenen Können schon glänzen – sofern Sie die Geduld aufgebracht haben, sich wirklich ein Können zu erwerben! Schon nach dem Studium der ersten Seiten werden Sie merken, daß es von allein nicht geht. Vor den Erfolg haben die Götter den Schweiß gesetzt, das gilt auch in der Zauberkunst. Werfen Sie aber nicht gleich die Flinte ins Korn, wenn es auf Anhieb nicht klappt. Ich habe genügend Tricks beschrieben, die ohne große Fertigkeit vorzuführen sind, es muß ja nicht gleich der große Billardballakt sein!

Wenn Sie ein ernsthafter Interessent sind – oder durch das Studium dieses Buches werden –, dann versuchen Sie auf alle Fälle Anschluß an einen Magischen Zirkel zu finden. Hier finden Sie Gleichgesinnte, die die Magie als ernsthaftes Hobby oder Beruf betreiben; hier erfahren Sie weitere Geheimnisse, und hier bekommen Sie auch Zugang zu Fachzeitschriften und weiterer guter Fachliteratur.

Und nun frisch ans Werk! Vielleicht erkennen Sie nach der ersten gelungenen Vorstellung, was für ein wunderbares Steckenpferd Magie sein kann!

Rüdnitz über Bernau bei Berlin, im Januar 1977

Jochen Zmeck

I. Teil
Was man von der Zauberkunst wissen sollte

Manche Leute sind der Meinung, daß es ein Anachronismus sei, sich in einer durch die Technik entzauberten Welt noch mit Zauberkunst zu beschäftigen. Sie glauben, unser Sein sei ausgefüllt von seelenlosen Maschinen und daneben sei keine Zeit mehr für träumerische Spielerei. Vielleicht schwebt vor ihnen gar die schreckliche Vision einer Welt, in der die Automaten die Herrschaft angetreten haben.
Aber schon ein kleines Kartenspiel von 32 Blatt erweist sich als Bollwerk gegen den Vormarsch der elektronischen Roboter. Kein Computer kann errechnen, wie die vierzehnte Karte in einem von fremder Hand gemischten Spiel heißt – der Kartenkünstler weiß es!
Kein Elektronenhirn ist imstande, das Wort zu nennen, das sich ein Zuschauer aus 10000 verschiedenen herausgesucht hat – der Mentalist kann es!
Kein Telegraf, Telefon, Radio oder Fernsehen kann kompakte Gegenstände von einem Ort zum anderen übertragen – der Zauberkünstler tut es!
Sollte man da nicht an Zauberei glauben? Die Menschen früherer Epochen taten es, für sie gab es keine andere Erklärung. Wir wissen heute alle, daß es Zauberei nicht gibt, daß alles eine natürliche Erklärung hat. Aber das zu wissen und trotzdem zu zaubern, scheinbar Wunder zu vollbringen, das ist schon Kunst – Unterhaltungskunst. Und damit haben wir den Begriff Zauberkunst schon fast definiert. Wollten wir noch genauer sein, dann könnten wir etwa sagen:
Unter Magie oder Zauberkunst verstehen wir die kunstgerechte Vorführung von Experimenten, die durch Täuschung der menschlichen Sinne übernatürliche Fähigkeiten vorspiegeln bzw. Tatsachen zeigen, die aufgrund unserer Naturgesetze eigentlich gar nicht geschehen können. Sie hat den einzigen Zweck, die Zuschauer auf angenehme Weise zu unterhalten.
Bevor wir uns der praktischen Zauberkunst, den Tricks, zuwenden, müssen wir uns mit einigen notwendigen theoretischen Grundlagen beschäftigen.

1. Kapitel
Die Täuschung

Der Kern der Zauberkunst ist die Täuschung, die bewußte Irreführung der Zuschauer mit dem Ziel, sie dadurch zu unterhalten. Wenn wir andere täuschen wollen, dann müssen wir wissen, worin das Wesen einer Täuschung eigentlich besteht.
Wir unterscheiden drei Haupttäuschungsbereiche.
Da wären erstens die *Sinnestäuschungen.* Wir alle wissen, daß die menschlichen Sinne nicht vollkommen sind. Beweis dafür sind die zahlreichen bekannten »optischen Täuschungen«. Drei Möglichkeiten gibt es, die Sinne zu täuschen. Zum ersten ist es durch fehlende Reize möglich, wie es z.B. beim »Schwarzen Kabinett« der Fall ist, bei dem das Auge schwarze Gegenstände vor schwarzem Hintergrund einfach nicht wahrnehmen kann.
Zum zweiten können die Sinne durch flüchtige Reize getäuscht werden. Das ist immer dann der Fall, wenn ein Kunststück auf

Geschwindigkeit oder Fingerfertigkeit beruht. Das menschliche Auge ist träge, was schneller als eine Zehntelsekunde geht, kann es nicht mehr erfassen. Die eigentliche Trickbewegung läuft entweder tatsächlich so schnell ab, oder aber sie ist durch zahlreiche, gut aufeinander abgestimmte Nebenbewegungen so unkenntlich gemacht, daß sie trotz verhältnismäßig langsamer Durchführung nicht erkannt werden kann. Zum dritten lassen sich die Sinne auch durch falsche Reize täuschen. Das geschieht bei allen Kunststücken, bei denen den Zuschauern falsche Tatsachen »vorgespiegelt« werden, wenn also z.B. ein Kasten durch einen eingebauten Spiegel leer erscheint, obwohl er zur Hälfte gefüllt ist. Oder wenn durch Gebärden etwas vorgetäuscht wird, wenn z.B. ein Ball von einer Hand in die andere gelegt wird, wobei die Hände genau die dazu nötigen Bewegungen ausführen, der Ball aber trotzdem in der haltenden Hand zurückbleibt.
Die zweite Gruppe der Täuschungen sind die *Wahrnehmungstäuschungen.* Bei ihnen spielt die »Enge des Bewußtseins« eine wesentliche Rolle. Nicht alle gleichzeitig aufgenommenen Reize werden dem Menschen bewußt. Von dem, was ein Zauberkünstler vorführt, wird nur das ins Bewußtsein gelangen, auf das er unsere Aufmerksamkeit lenkt. Ein Magier muß es also verstehen, durch Sprache und Gebärde die Aufmerksamkeit seiner Zuschauer nach seinen Wünschen zu lenken. Deshalb wird er auch ganz selten vorher sagen, was er zu tun beabsichtigt; denn dann würden die Zuschauer ihre Aufmerksamkeit auf diesen speziellen Punkt richten, und das Zustandekommen der Täuschung wäre sehr erschwert.
Wenn die Täuschung durch Unkenntnis der angewendeten Gesetze zustande kommt, sprechen wir von *Denktäuschungen.* Der Zauberkünstler ist ständig bemüht, das Denken der Zuschauer in völlig falsche Richtungen zu lenken. So wird er bei einem Kartentrick, der durch Fingerfertigkeit gemeistert wird, den Anschein erwecken, als ob es sich hierbei um eine mathematische Sache handelt, und umgekehrt. Da die meisten Menschen dazu neigen, etwas Gesehenes theoretisch zu ergänzen, verrennt sich gerade der intelligente Zuschauer mit seinem Denken in eine Sackgasse, aus der er keinen Ausweg mehr findet, die Täuschung ist hundertprozentig gelungen. Aus diesen Gründen lassen sich auch Kinder schwerer täuschen als Erwachsene, gebildete Menschen leichter als einfache, so paradox das auch klingen mag.
Der besondere Reiz der Zauberkunst liegt vor allem im Geheimnis. Man kann das eigene Beobachtungs- und Denkvermögen prüfen und schärfen, man kann sich natürlich auch darauf beschränken, sich nur unterhalten und bewußt oder unbewußt etwas vormachen zu lassen. Auf alle Fälle ist die schöne Illusion zerstört, sobald das Geheimnis gelüftet wird. Zurück bleibt höchstens ein Gefühl der Beschämung, der Stupidität, weil der Fragende nicht von selbst hinter das »so einfache« Geheimnis gekommen ist. Deshalb ist es oberstes Gebot aller Magier, keinen Trick zu verraten! Und deshalb sollten auch Presse, Fernsehen und Film endlich davon abkommen, immer wieder Zaubertricks zu erklären. Gedient wird damit niemandem, geschadet vielen.

2. Kapitel
Die Sparten der Magie

Man unterscheidet in der Zauberkunst mehrere stark voneinander abweichende Richtungen. Ein guter Magier wird in allen etwas bewandert sein, doch meist nur in einer wirklich Hervorragendes leisten.

Bühnenmagie

Das ist die Zauberkunst, wie wir sie im Varieté, Zirkus oder Kabarett zu sehen

bekommen. Wir kennen verschiedene Interpreten dieser Sparte. Da haben wir erstens den Illusionisten, den Mann der »Großtäuschung«. Menschen sind es, mit denen er »arbeitet«, die er erscheinen und verschwinden läßt, die er verwandelt oder zersägt. Oder aber er zaubert mit Tieren, mit Hunden, Kaninchen, Tauben, ja sogar mit Löwen und Tigern. Sein Betätigungsfeld ist der Zirkus und die große Varietébühne.
Dagegen sieht man beim Manipulator die »Magie der Hände«, also Kunststücke, die im wesentlichen auf Fingerfertigkeit beruhen. Er spielt mit den berühmten Billardbällen, mit Tüchern, Zigaretten und Münzen. In den meisten Fällen arbeitet er stumm mit Musikbegleitung, wir finden ihn vorwiegend im Varieté und Kabarett.
Als dritten Vertreter der Bühnenmagie können wir den humoristischen Zauberer nennen. Er arbeitet ähnlich wie der Manipulator mit kleineren Dingen, doch würzt er seine Darbietung mit einem humorvollen Vortrag. Das gesprochene Wort spielt bei ihm eine große Rolle, der Vortrag ist sorgfältig erarbeitet und einstudiert. Sein Betätigungsfeld ist das Kabarett, die Kleinkunstbühne, die »Bunte Veranstaltung«.
Diese drei Formen der Bühnenmagie treten nicht immer getrennt auf, oft sieht man in einer Darbietung zwei, mitunter sogar alle drei Stilarten. Ein humoristischer Sprechzauberer kann durchaus Manipulationen bringen, ein Manipulator mit Tieren, z.B. Tauben, arbeiten, wie es gerade in letzter Zeit große Mode geworden ist. Daneben gibt es auch Magier, die überwiegend Apparate vorführen, aber rein seriös auftreten, so daß sie weder zu den Manipulatoren noch zu den humoristischen Zauberern gerechnet werden können.
Eine weitere besondere Form der Bühnenmagie ist der magische Sketch. Die Idee, die magische Vorführung in eine Handlung einzubauen, ist nicht neu. Aber gerade in letzter Zeit blüht diese Kunstrichtung wieder auf. Da gibt es Szenen, die in Gaststätten oder an einem Verkaufsstand spielen, in einer Schaufensterdekoration oder auf einem anderen Stern. Immer ist es eine Rahmenhandlung, die von vielen magischen Tricks und Gags durchsetzt ist. Das ist eine wirksame, moderne Form der Magie, die eine große Zukunft hat.
Und schließlich muß auch die abendfüllende Show erwähnt werden, die wieder ihre eigenen Gesetze hat. In der Regel treten in ihr schon der Abwechslung halber alle Stilformen der Magie auf.

Partyzauberei

Früher nannte man diese Sparte »Salon-Magie«, doch »Salons« im ursprünglichen Sinne des Wortes existieren ja nicht mehr, sagen wir also ruhig Partymagie dazu. Das große Publikum bekommt sie seltener zu sehen. Partyzauberer sind meist Amateure, die Verwandte und Bekannte mit ihrer Kunst unterhalten, auch einmal bei einem Betriebsfest mitwirken, die aber die Magie neben ihrem Hauptberuf lediglich als Hobby betreiben. Die vorgeführten Kunststücke sind meist Apparatesachen, die mit einem netten Begleitvortrag dargeboten werden. Die Partymagie kann man als »verkleinerte Bühnenmagie« bezeichnet. Es geht alles etwas behäbiger zu, nicht in dem oftmals beängstigenden Tempo der Bühnenmagie. Man hat ja auch Zeit.

Mikromagie

Diese Sparte hat sich in den letzten Jahren stark entwickelt. Aus kleinen Spielereien sind wahre Kunstwerke geworden, vorzuführen im kleinsten Kreis, am Tisch sitzend, von zehn oder zwölf Zuschauern umgeben. Es gibt wahre Künstler unter den Mikromagiern. Bekannte Berufsmagier betreiben die Mikromagie als Steckenpferd neben der Bühnenmagie. Durch das Fern-

sehen ist heute die Möglichkeit gegeben, auch diese Sparte der Magie einem großen Publikum zugänglich zu machen.
Unabhängig von diesen drei Hauptrichtungen sollen noch zwei weitere genannt werden, denen man sowohl auf großen Bühnen als auch im Zimmer oder am Tisch begegnet: die Mentalmagie und die Kartenkunst.

Mentalmagie

Diese Art der Zauberkunst ist bei uns verhältnismäßig neu. Sie kommt aus Amerika, wo sie eine hohe Blüte erreicht hat. Man könnte sie auch »Geistes-Zauberei« nennen oder »Gehirn-Magie«. Der Mentalist verzichtet bewußt auf alle Hilfsmittel, er arbeitet anscheinend nur mit dem Kopf. Effekte, die wie Gedankenlesen und Hellsehen aussehen, gehören hierzu. Dabei ist es für jeden wirklichen Zauberkünstler selbstverständlich, daß er sein Können nicht dazu benutzt, anderen Menschen »übersinnliche Fähigkeiten« vorzugaukeln. Er wird immer betonen, daß alles natürlich zugeht und daß er mit Tricks arbeitet und nicht mit »paranormalen Fähigkeiten«.

Kartenkunst

Das ist wahrscheinlich die beliebteste und verbreitetste Sparte der Zauberkunst. Das ist verständlich, denn man benötigt nichts weiter als ein Päckchen Spielkarten. Am Tisch, im Zimmer, aber auch auf großen Bühnen wird mit Karten gezaubert. Unerschöpflich sind die Möglichkeiten, die in einem Kartenspiel stecken, die Anzahl der bekannten Kartentricks geht in die Tausende.
Man kann vier verschiedene Stilformen der Kartenkunst unterscheiden. Da wäre zunächst der manipulative Stil. Er ist an bestimmte Kunstgriffe gebunden, die nur durch ausdauerndes Üben erlernt werden können. Dazu gehören das »Greifen von Karten aus der Luft« oder die »Zierspiele«, die gewissermaßen ein Jonglieren mit Spielkarten darstellen.
Der technische Stil ist mit der Verwendung präparierter Karten verknüpft, also beidseitig bedruckten Karten, beschnittenen Karten usw. Außerdem benötigt man oft besondere Apparate und Hilfsmittel, wie Kartenklammern, Kartenkästchen, Sortieretuis usw. Als berühmtes Beispiel für ein »technisches Kartenkunststück« sei der »Kartensteiger« genannt, bei dem gezogene Karten selbsttätig aus dem Spiel steigen.
Der psychologische Stil beruht auf der geschickten Ausnutzung bestimmter psychologischer Gesetzmäßigkeiten, und beim mathematischen Stil werden im Prinzip recht einfache, doch nur schwer zu durchschauende Rechenmanöver zur Erzielung des magischen Effektes benutzt. Die meisten Kartenkunststücke sind Mischungen einiger, unter Umständen sogar aller vier Stilarten.

3. Kapitel
Die magischen Grundeffekte

Es gibt Tausende und aber Tausende von Zaubertricks, doch es gibt nur eine eng begrenzte Anzahl von Effekten. Wenn der Magier in leeren Händen zuerst eine Zigarette erscheinen läßt, dann einen oder mehrere Bälle, vielleicht noch einige Spielkarten und zum Schluß Geldstücke aus der Luft greift, dann sind das für den Zuschauer die gleichen Effekte: Gegenstände erscheinen aus dem Nichts!
Von berufenen Leuten sind eine ganze Anzahl Systeme herausgebracht worden, die die Zauberkunststücke auf eine begrenzte Anzahl von Effekten zurückführen. Die umfassendsten Arbeiten auf diesem Gebiet hat der Engländer Dariel Fitzkee veröffentlicht, der mehrere Bücher über dieses Thema geschrieben hat. Er stellte 19

Grundeffekte auf, auf die sich über 99 Prozent aller Zauberkunststücke zurückführen lassen. Sicherlich werden Sie fragen, wozu das Ganze denn gut ist. Statt aller theoretischen Argumente möchte ich ein praktisches Beispiel anführen:

Ich besitze eine stattliche Bibliothek magischer Literatur. Kein Mensch ist imstande, das Gesamtwissen solch einer Sammlung im Kopf zu haben. Und doch benötigt man mitunter wichtige Angaben. Da kommen Anfragen nach einem bestimmten Trick. Man weiß genau, daß er irgendwo beschrieben ist, aber man weiß nicht wo. Gewöhnlich beginnt jetzt eine endlose Sucherei, bis man die Beschreibung in irgendeinem Buch oder einer Zeitschrift gefunden hat. Als mir das zuviel war, machte ich mich eines Tages daran, ein Inhaltsverzeichnis meiner Literatur aufzubauen. Inzwischen ist es zu einer umfassenden Trickkartei geworden, in der praktisch jeder Zaubertrick verzeichnet ist und dazu die nötigen Quellenangaben. Um so ein Verzeichnis erstellen und damit arbeiten zu können, muß man die Tricks systematisieren. Und nur aus diesem Grunde habe ich mir ein eigenes Schema erarbeitet, das sich in der Praxis bestens bewährt hat.

Wenn ich Ihnen einen guten Rat geben kann: Bauen Sie sich auch eine solche Trickkartei auf. Beginnen Sie damit rechtzeitig, dann ist es nicht so schwer, die Neueingänge an Literatur karteimäßig zu erfassen. Wenn Sie sich die Trickkartei allerdings erst erarbeiten wollen, wenn Sie eine große Sammlung besitzen, dann ist das eine Riesenarbeit.

Für mein Trickverzeichnis benutze ich die Form der Kartei, und zwar das einfache Karteiblatt, das man jederzeit auswechseln und ohne weitere Hilfsmittel lesen kann. Die Karten sind nach Gegenständen alphabetisch geordnet, oder wissenschaftlich ausgedrückt nach Demonstrationsobjekten, wie Ball, Becher, Flasche, Glas, Kerze, Münze, Ring, Seil, Tuch, Uhr, Würfel, Zauberstab, Zigarette usw. Das sind bei mir allein 160 Stichwörter!

Jedes dieser Stichwörter erhält eine Einteilung nach den Demonstrationstätigkeiten, sagen wir es einfacher, nach dem Effekt. Auf jeder Karte erscheinen bei mir zehn Rubriken mit etlichen Unterpunkten, womit alle Effekte erfaßt sind, die man sich denken kann.

Hier nun die magischen Grundeffekte in meiner Zusammenstellung. Als Beispiel führe ich immer einen bekannten Zaubertrick an, der dem jeweiligen Effekt entspricht.

1. Erscheinen

Dazu bedarf es keiner Erklärung, ein Gegenstand erscheint in freier Hand oder aus einem leeren Behälter, oder ein Gegenstand vervielfältigt sich. Als Beispiel kann ich den bekannten Chicagoer Billardballtrick anführen, bei dem nacheinander vier bzw. acht Bälle zwischen den Fingern erscheinen.

2. Verschwinden

Das ist die Umkehrung von Punkt 1, ein Gegenstand verschwindet, z. B. ein zwischen den Händen gehaltener Vogelkäfig.

3. Wandern

Ein Gegenstand verschwindet und erscheint an einem anderen Ort wieder, man könnte den Effekt 3 also als eine Kombination der Effekte 1 und 2 ansehen. Entscheidend ist aber, was der Zuschauer sieht, und er erkennt einen neuen Effekt, eben den Ortswechsel. Als Beispiel sei die »Wandernde Flasche« genannt, bei der eine Flasche und ein Glas mehrmals den Platz tauschen.

4. Verwandeln

Dieser Effekt ist so variabel, daß ich vier Unterpunkte aufstelle:

4.1. Verkleinern

z.B. ein großer Ball wird immer kleiner

4.2. Vergrößern
z.B. eine normale Spielkarte verwandelt sich in eine Riesenkarte
4.3. Färben
z. B. ein grünes Tuch wird rot
4.4. Das Objekt verwandelt sich in ein anderes Objekt
z. B. aus einem Tuch wird ein Ei

5. Durchdringen
Ein festes Objekt durchdringt ein anderes, ohne sich dabei zu verändern. Ich stelle hier zwei Varianten auf:
5.1. Das Objekt durchdringt ein anderes Objekt
z. B. eine Spielkarte durchdringt ein Taschentuch
5.2. Das Objekt wird von einem anderen Objekt durchdrungen
z. B. eine Spielkarte wird mit einem Messer durchbohrt, ohne daß sie Schaden nimmt

6. Restauration
Etwas Zerstörtes wird auf magische Weise wiederhergestellt. Die Praxis erbrachte auch hier eine Unterteilung.
6.1. Mit den Händen zerstört
Das umfaßt alle Tricks, bei denen irgend etwas zerrissen oder zerbrochen und anschließend wiederhergestellt wird, z. B. die zerrissene Spielkarte, die in einem Kästchen wieder ganzgezaubert wird.
6.3. Mit Hilfsmittel zerstört
Das Zerstörungswerk wird hier nicht mit den Händen, sondern mit einem Werkzeug vollbracht, mit einer Schere, einem Messer oder einer Säge. Die berühmte »Zersägte Jungfrau« ist ein Beispiel dafür.

7. Gegen die Naturgesetze
Die gesamte Zauberkunst ist im Prinzip eine zumindest scheinbare Umgehung der Naturgesetze. In diesem Punkt habe ich speziell alle die Effekte zusammengefaßt, bei denen eine Art »physikalischer Widerspruch« vorliegt. Das erfordert natürlich wieder eine Unterteilung.
7.1. Aufhebung der Schwerkraft
Das Objekt wird scheinbar gewichtslos, es kann sich in die Luft erheben und schweben, wie wir es von Okitos »Schwebender Kugel« her kennen.
7.2. Magnetische Wirkungen
Hierbei wird eine sehr ähnliche Wirkung wie bei 7.1. erzielt, allerdings schwebt das Objekt nicht frei, sondern an einem anderen Gegenstand, als wenn es durch magnetische Kraft gehalten würde. Ein Beispiel ist der an den Fingerspitzen schwebende Zauberstab.
7.3. Scheinbares Balancieren oder Jonglieren
Es gibt Tricks, die so aussehen, als ob der Vorführende über ein phantastisches Talent zum Balancieren oder Jonglieren verfügt, sie gehören in diese Rubrik, z. B. der bekannte Scherz, zwei Münzen hochkant aufeinanderzustellen.
7.4. Magische Bewegung, künstliches Leben
Ein unbelebtes Objekt bewegt sich von selbst oder hat seine Lage so verändert, daß man eine Eigenbewegung annehmen muß. z.B. eine Kugel rollt von selbst auf dem Tisch
7.5. Sympathische Reaktionen
Was mit einem Gegenstand gemacht wird, das passiert auch mit dem zweiten. Bekanntes Beispiel dafür ist das »Kubusspiel«, bei dem sich eine Würfelsäule von selbst genauso ordnet wie eine zweite.
7.6. Diverser physikalischer Widerspruch
z. B. kaltes Wasser kocht, eine Metallplatte schwimmt auf Wasser

8. Mentale Effekte
In diesem Punkt erfasse ich alle Effekte der Mentalmagie, also alles, was mit »Gehirnzauberei« und mit Nachahmung okkulter Wunder zu tun hat.
8.1. Gedankenlesen
Der Vorführende kann angeben, was eine andere Person denkt.
8.2. Gedankenübertragung
Im Gegensatz zu 8.1. sind hierbei 2 Personen aktiv beteiligt, die eine überträgt ihre Gedanken auf die andere.

8.3. Voraussagen
Zukünftige Ereignisse werden vorhergesagt.
8.4. ASW = Außersinnliche Wahrnehmungen
ASW ist in der Parapsychologie ein feststehender Begriff, man bezeichnet damit alles, was nicht mit unseren normalen Sinnesorganen aufgenommen wird. Als Beispiele seien das Farbfühlen und das Lesen mit den Fingern genannt.
8.5. Beeinflussung
Darunter verstehe ich die Beeinflussung eines Unbeteiligten etwa im Sinne der Hypnose, ohne diese natürlich anzuwenden, z.B. unter Beeinflussung kann der Zuschauer normales Papier nicht mehr zerreißen.
8.6. Mnemotechnik
Das Gebiet der Mnemotechnik ist groß, ich denke in erster Linie an das sogenannte Riesengedächtnis. Sicherlich handelt es sich hierbei nicht um Tricks im eigentlichen Sinne, doch irgendwie muß diese im weiteren Sinne zur Magie gehörende Kunst erfaßt werden.
8.7. Rechenkunst
Auch Rechenkunst muß nicht immer etwas mit Zauberkunst zu tun haben. Es gibt aber eine ganze Menge Schnellrechenmethoden, die mit Hilfe von Tricks erzielt werden, sie gehören hierher.

9. Magie der Geisteskräfte
Im Gegensatz zur Magie des physikalischen Widerspruchs sind es hier anscheinend besondere Geisteskräfte, die Erstaunliches bewirken.
9.1. Orten
Etwas Verborgenes wird entdeckt, ein verstecktes Objekt wird gefunden, eine nicht sichtbare Farbe erraten oder eine ins Spiel gemischte Karte wiedergefunden.
9.2. Kontrolle
Die Geisteskräfte des Vorführenden üben bestimmte Kontrollfunktionen aus, sie beherrschen Situationen und Objekte, z.B. eine Glocke schlägt auf Kommando.
9.3. Der Magier kann es, der Zuschauer nicht
Unter dem Einfluß des Vorführenden ist es dem Zuschauer nicht mehr möglich, einfache Handlungen richtig auszuführen. Als Beispiel seien die »Tuwit-Effekte« aus der Kartenkunst genannt.
9.4. Geistiger Gleichklang
Wie bei 7.5. handelt es sich hier um sympathische Reaktionen. Waren es aber dort Zusammenspiele zwischen zwei leblosen Objekten, so sind es hier Reaktionen zwischen Vorführendem und Zuschauer, die übereinstimmende Handlungen ausführen, zu gleichen Ergebnissen kommen usw.
10. Diverses
In diese Rubrik gehört alles, was sich anderweitig nicht erfassen läßt, also besondere Effekte, Gags, eventuell auch Hilfsmittel und Zubehör usw. Natürlich ist das kein magischer Grundeffekt im eigentlichen Sinne, aber die Praxis bei der Aufstellung einer Trickkartei hat ergeben, daß man solch eine Spalte einfach braucht.

Das ist in aller Kürze meine Einteilung der Grundeffekte in der Zauberkunst. Es ist hier nicht der Ort, alles genau zu erläutern, sicherlich sind andere anderer Meinung, wichtig ist letzten Endes nur, daß Sie jetzt die Grundlagen in Händen haben, sich auch eine Trickkartei, ein magisches Inhaltsverzeichnis anlegen zu können. Und ich möchte meinen oben ausgesprochenen Rat noch einmal wiederholen: Fangen Sie so früh wie möglich damit an!

4. Kapitel
Aus der Geschichte der Magie

Bevor wir mit der praktischen Zauberkunst beginnen, lassen Sie uns noch einen kurzen Blick in die Geschichte der Magie werfen. Man kann drei große Epochen unterscheiden: die Zeit bis zum Beginn des Mittel-

alters, die Zeit der Gaukler des Mittelalters und der neueren Zeit und die Zeit vom Beginn des 19. Jhs. an. Es ist nicht der Sinn dieses Buches, eine umfassende Geschichte der Magie darzubieten, wir beschränken uns auf eine kurzgefaßte Übersicht. Auch die großen Meister der Magie können nur ganz kurz erwähnt werden. Wer mehr darüber erfahren möchte, dem sei mein Buch »Wunderwelt Magie« empfohlen.

Im Altertum begegnen wir der Zauberkunst in zwei verschiedenen Gestalten. Da ist einmal die altorientalische Priestermagie. Die Priester der damaligen Zeit waren auch Wissenschaftler, Ärzte, Naturforscher und Philosophen. Diese Doppelfunktion war möglich, da damals Wissen und Glauben noch eine Einheit bildeten. Sie verschmähten es nicht, bei Ausübung ihres Amtes mit allerhand Tricks zu arbeiten. Denken wir an die technischen Spielereien eines Hero von Alexandria, der zu Beginn des 2. Jhs. durch Anwendung von hydrostatischen, mechanischen und kalorischen Gesetzen für die damalige Zeit verblüffende Wirkungen hervorbrachte. Da öffnete sich die Tür des Tempels beim Anzünden des Opferfeuers selbsttätig, da begann aus dem gleichen Anlaß Wein in die Opferschale zu fließen und dergleichen mehr. Immer wurde die Täuschung benutzt, um das Vorhandensein »höherer Kräfte« zu beweisen. Daneben gab es aber auch schon die »profane« Zauberkunst, die von Gauklern lediglich zum Zwecke der Unterhaltung ausgeübt wurde. Das älteste Dokument, das uns darüber berichtet, ist der Westcar-Papyrus, der aus der Zeit um 2900 v. u. Z. stammt. In diesem wird unter anderem von einem Zauberer Dedi berichtet, der dem König Cheops eine Vorstellung gab, während der er einer Gans, einer Ente und einem Rind den Kopf abschnitt und hinterher wieder »anzauberte«. Die Antike kannte auch schon das wandernde Völkchen der Seiltänzer, Akrobaten, Jongleure und Taschenspieler. Wir finden chaldäische Gaukler in Persien, später persische in Griechenland und griechische in Rom. Sie wirkten bei den Festen der Reichen mit, sie belebten auch die Märkte und Volksfeste. Sozial standen sie auf einer sehr niedrigen Stufe, nicht viel besser als die Sklaven.

Vom Römischen Reich her kamen auch die ersten Gaukler nach Deutschland. Über ihre Kunststücke wissen wir wenig. Im Mittelpunkt stand meist das »Becherspiel« und oft auch der »Enthauptungstrick«, bei dem der Gaukler seinem Gehilfen scheinbar den Kopf abschlägt und ihn dann wieder aufsetzt.

Die Gaukler des Mittelalters und der Neuzeit behaupten nicht mehr, daß sie über höhere magische Kräfte verfügen, sie geben zu, daß ihre »Wunder« auf natürliche Weise zustande kommen. Dieses Zugeständnis müssen sie machen, wenn sie am Leben bleiben wollen; denn überall in Europa flammen nach dem Erscheinen des »Hexenhammers«* die Scheiterhaufen auf. Zur »Ehre Gottes« werden die scheußlichsten Untaten verübt und Tausende unschuldiger Menschen ums Leben gebracht. Mehrmals sind auch herumziehende Taschenspieler in den Verdacht eines »Paktes mit dem Teufel« gekommen und gefoltert, verbrannt und gehängt worden. Im Kampf gegen den teuflischen Aberglauben veröffentlichte der Engländer Reginald Scott 1584 das erste Zauberbuch im heutigen Sinne, »The Discoverie of Witchcraft«. Darin erklärte er die damaligen Tricks der Taschenspieler und wies somit nach, daß alles natürlich zuging, daß zur Erzeugung der vermeintlichen Wunder kein Teufel nötig war.

Zu dieser Zeit kann man das Taschenspiel noch nicht von den anderen Gaukelkünsten trennen. Als Seiltänzer, Feuerfresser, Wahrsager, Wettermacher usw. betätigten sich die herumziehenden Gaukler, schwunghaft blühte der Handel mit an-

* 1487 erschienenes Buch des Dominikaners Sprenger, das die »teuflischen Künste« der Hexen beschreibt und zu ihrer grausamen Verfolgung aufruft

geblichen Heil- und Schönheitsmitteln. Erst nach dem Dreißigjährigen Krieg machte sich wie auf allen Gebieten auch in der Zauberkunst ein gewisser Fortschritt bemerkbar.

Drei Magier des 18. Jhs. wollen wir wenigstens erwähnen: Joseph Fröhlich (1694–1763) war Hofnarr und Hoftaschenspieler am Hofe Augusts des Starken. Durch allerlei Scherze und Schnurren wurde er im Volke bekannt.

Philadelphia (1735–1795) hieß eigentlich schlicht und einfach Jakob Meyer, doch nannte er sich nach seiner Geburtsstadt Philadelphia. Er liebte ein prunkvolles Leben und großsprecherische Ankündigungen. So gelang es ihm, einen fast legendären Ruf zu bekommen. Als einer der ersten führte er auf der Bühne mit Hilfe der Laterna Magica Geistererscheinungen vor.

Pinetti (etwa 1750–1800) war Italiener, bereiste aber ganz Europa. Er erwarb sich dabei ein großes Vermögen, das er aber bei Versuchen mit Ballons wieder einbüßte. Wie Philadelphia liebte er ein pompöses Auftreten. Seine Experimente erregten damals großes Aufsehen. Er war einer der ersten, der mit einer sogenannten Hellseh-Darbietung aufwartete: Während er sich im Zuschauerraum Gegenstände reichen ließ, spielte seine Frau die Rolle des Mediums und beschrieb diese genau, obwohl sie sie nicht sehen konnte.

Die dritte Epoche beginnt mit dem 19. Jh., das in vieler Hinsicht den Beginn einer neuen Zeit darstellt. Eingeleitet wird diese durch die französische bürgerliche Revolution. Die bürgerliche Zeit bricht an, das Zeitalter der großen Erfindungen und damit auch der Beginn des Kapitalismus. Die Zauberkünstler streifen alle Scharlatanerie ab und bemühen sich, wirkliche Kunst zu treiben. Im folgenden möchte ich ganz kurz einige der bedeutendsten Magier dieser Epoche erwähnen.

Bartholomeo Bosco (1793–1863) geriet als napoleonischer Soldat in russische Kriegsgefangenschaft und wurde nach Sibirien verbannt. Hier entdeckte er seine Kunst zu zaubern. Nach seiner Entlassung verschrieb er sich ganz der Magie. Durch alle Länder Europas führte ihn sein Weg. Bosco war ein typischer »Salonmagier«, sein stärkster Trick war das alte Becherspiel, bei dem er eine märchenhafte Geschicklichkeit entwickelte. Seinen Namen finden wir lange Zeit als Anreizmittel auf volkstümlichen Zauberbüchern.

In Wien wurde *Ludwig Döbler* (1801–1864) geboren, dort errang er auch seine größten Erfolge. Sein Paradestück war »Floras Blumenspende«: Aus einem leeren Hut erschienen zahlreiche reizende kleine Blumensträuße, jeder mit einem Gedicht versehen. Döblers Worte: »Hier ein Sträußchen, da ein Sträußchen, noch ein Sträußchen ...« wurden zu einer stehenden Redensart.

Jean Eugene Robert-Houdin (1805–1871) war ursprünglich Uhrmacher in Paris, doch bald sollte er als Zauberkünstler berühmt werden. Er trat als erster im einfachen Abendanzug auf und räumte auch mit unnötigen Vorhängen und tief verhangenen Tischen auf. In Paris schuf er sich ein eigenes Zaubertheater, das noch viele Jahre nach seinem Tode existierte. Er war einer der großen Neuerer, der sich um wirkliche, gediegene Kunst bemühte, er wurde zum Vorbild für Generationen nach ihm.

Auch heute noch können wir *Johann Nepomuk Hofzinser* (1806–1875) als den größten Kartenkünstler der Welt bezeichnen. Er war es, der die bis dahin recht primitive Kartenzauberei zu einer wirklichen Kunst erhob. Mehr als 40 Jahre war er der ausgesprochene Liebling der gesellschaftlichen Kreise Wiens. Er war der ideale Salonmagier, sein Ruhm erfüllt noch heute die ganze magische Welt.

Der populärste Zauberkünstler im Deutschland des 19. Jhs. war sicherlich *Samuel Bellachini* (1828–1885). Hunderte von Magiern legten sich nach seinem Tode seinen Namen zu, und auf vielen Zauberbüchern erschien er ebenfalls. Dabei war

dieser Mann alles andere als ein großer Künstler. Aber er war ein Volkszauberer schlechthin. Zwar beherrschte er die deutsche Sprache nur unvollkommen, doch hatte er dafür eine gehörige Portion Mutterwitz und würzte seine Vorstellungen mit derben Späßen. An Zauberapparaten besaß er immer das Neueste und Beste, und die Werbetrommel verstand er auch zu rühren.

Ben Ali Bey (1839–1928) hieß eigentlich Max Auzinger und war Schauspieler. Durch Zufall entdeckte er bei einer Theateraufführung, daß sich schwarz vor schwarzem Hintergrund nicht abhebt. Auf dieser Idee aufbauend, schuf er sein »Schwarzes Kabinett«, eine mit schwarzem Samt ausgeschlagene Bühne, auf der sich die unwahrscheinlichsten Effekte erzielen ließen. Mit seiner Schau »Indischer und Ägyptischer Wunder« reiste er um die Welt. Heute ist vom Schwarzen Kabinett als Zaubertrick nicht mehr viel übrig, höchstens noch die Illusion des von der Bühne verschwindenden Elefanten, wie ihn Zaubermeister Kassner viele Jahre lang vorgeführt hat, oder das »Verschwinden von 20 Personen auf offener Bühne«.

Dafür hat es als eigenständige Kunstgattung im Prager »Schwarzen Theater« eine neue Heimstatt gefunden. Prinzipien des Schwarzen Kabinetts in Verbindung mit Elementen des Tanzes und der Pantomime erzielen völlig neuartige, überraschende Wirkungen.

Theo Bamberg nannte sich *Okito* (1875–1963) und wurde berühmt durch seine »Schwebende Kugel«. Nie wieder nach ihm ist das Schweben der Kugel so täuschend und elegant erreicht worden. Er war einer der ersten Varietézauberer, seine Darbietung brachte er stumm mit Musikbegleitung in chinesischem Kostüm.

Buatier de Kolta (1848–1903) war ein französischer Magier, der viele neue Illusionen erfand. Auf ihn geht der »in freier Hand verschwindende Vogelkäfig« zurück, er führte als erster die sich vermehrenden Billardkugeln vor, die heute als »Chicagoer Billardballtrick« jedem Amateur bekannt sind und von vielen Berufskünstlern gebracht werden. Unabhängig von Auzinger soll er auch auf die Idee des Schwarzen Kabinetts gekommen sein.

Wiljalba Frickell (1818–1903) war der erste Manipulationszauberer, der erste also, der auf wirklich leerer Bühne arbeitete. Nicht der kostspielige, blinkende Apparat stand bei ihm im Mittelpunkt, sondern der Mensch mit seiner Rednergabe und seiner Fingerfertigkeit.

Und wer kennt nicht *Harry Houdini* (1874–1926), den großen amerikanischen Entfesselungskünstler? Binnen kürzester Frist gelang es ihm, sich aus Fesseln, Zwangsjacken, Handschellen und vernagelten Kisten zu befreien. Keine Gefängniszelle konnte ihn halten, selbst aus einem Glaskäfig entkam er. Daneben führte er großartige Zaubertricks vor und half außerdem der Polizei, betrügerische Medien zu entlarven. Er besaß die Gabe, auch die geschicktesten und raffiniertesten Betrugsmanöver zu durchschauen. Der Welt hinterließ er die größte Sammlung magischer Bücher und Drucksachen, sie befindet sich heute in der Kongreßbücherei in Washington.

Damit sind wir bereits bei den Magiern des 20. Jhs. Wir wollen aus der schier unübersehbaren Zahl von Zauberkünstlern nur einige herausgreifen. Der Amerikaner *Nelson Downs* (1867–1938) spezialisierte sich als erster auf ein einziges Gebiet, er zauberte nur mit Geldstücken und wurde deshalb der »Münzenkönig« genannt. Alle Kunstgriffe schuf er selbst, und sie sind noch heute grundlegend für alle Münzenmanipulatoren. Einer seiner Nachfolger war der deutsche Zauberkünstler *Cortini* (1890–1954). Bei ihm war die ganze Bühne mit Münzen dekoriert, unerschöpfliche Sektkühler spien laufend Münzen aus. Ein anderer Spezialist war *John Olms* (1880–1955). Er arbeitete nur mit Uhren, seine Bühne sah aus wie ein Uhrengeschäft. Selbstverständlich nannte man ihn darum

den »Uhrenkönig«. Jeder deutsche Magier kennt den Namen *Conradi-Horster* (1870–1944). Er war zuerst Berufsmagier, später eröffnete er eine Zauberapparatehandlung, die noch heute existiert, und schrieb Bücher. Man kann ihn als den fruchtbarsten deutschen Fachautor betrachten. Ähnlich wie Horster in Berlin wirkte in Hamburg *Carl Willmann* (1849–1934). Auch er war Apparatehändler und Fachschriftsteller.

Erwähnen wollen wir auch *Alois Kassner* (1887–1970), der mit seinem verschwindenden Elefanten Toto und einer großen Illusionsschau Europa bereiste. Im Gegensatz zu ihm arbeitete *Fredo Marvelli* (1903–1971) fast ohne jeden Apparat und ohne jede Aufmachung. Sein Fang brennender Zigaretten hat Schule gemacht, und sein lebendes, im Dunkeln magisch leuchtendes Seil gehört zu den geheimnisvollsten Experimenten der modernen Magie.

Der Amerikaner *Dai Vernon* (geb. 1894) wird in Fachkreisen nur »der Professor« genannt. Ein Kunststück, das er bearbeitet hat, erkennt selbst der Fachmann nicht wieder. Es ist unwahrscheinlich, welch große Erfolge er mit kleinsten Mitteln erzielt. Da ist jeder Griff, jede noch so kleine Handbewegung genau durchdacht und einstudiert.

Zum Schluß wollen wir noch der beiden ganz Großen der jüngsten Vergangenheit gedenken, Kalanag und Kio. *Kalanag* (Helmut Schreiber, 1903–1963) bereiste mit seiner Schau die ganze Welt. Er hatte eine Revue auf die Bühne gestellt, die wohl einmalig sein dürfte. Große Illusionen, wie das Verschwinden eines Autos auf offener, hellerleuchteter Bühne, wechselten mit Manipulationen und herrlichen Revuebildern ab. 80 Personen wirkten in dem dreistündigen Programm mit. Der sowjetische Zauberkünstler *Kio* (Emil Feodorowitsch Renard, 1894–1965) gehörte zum weltberühmten sowjetischen Staatszirkus. Zirkusarbeit ist für einen Magier besonders schwierig, da das Publikum ringsherum sitzt. Doch Kio beschritt hier neue Wege. Am bekanntesten wurde sein Trick, bei dem sich eine Assistentin in einem leeren Käfig in einen Löwen verwandelt. Und das mitten in der Manege! Seine Schau existiert noch heute, sie wird von seinen Söhnen Emil und Igor weitergeführt.

Damit wollen wir den bunten Reigen der vergangenen großen Meister der Magie beschließen. Über die lebenden können Sie einiges aus dem Bildteil dieses Buches erfahren.

Vergessen wir aber neben den Berufskünstlern nicht die große Gemeinde der Amateure. Von jeher ist die Zauberkunst die Sparte der Artistik, in der sich die meisten Laien versuchen. Manche bringen es zu großem Können, wie z.B. der Dresdner Ingenieur Herbert Paufler, der sich speziell der Mikromagie und der Anwendung der modernsten Technik in der Zauberkunst verschrieben hat.

In Deutschland schlossen sich die Amateure im »Magischen Zirkel« zusammen, der 1912 in Hamburg von Karl Schröder gegründet wurde. Aus einem kleinen Verein entwickelte sich eine Vereinigung, die in allen größeren Städten Ortszirkel hatte. Nach 1945 wurde in der Bundesrepublik der »Magische Zirkel e.V.« wieder aufgebaut. In der DDR entstanden in den großen Städten Magische Zirkel als Teile der staatlich geförderten und unterstützten Volkskunstbewegung, die vom Zentralhaus für Kulturarbeit in Leipzig betreut werden.

In allen Ländern der Erde trifft man solche magischen Vereinigungen, die auch eigene Zeitschriften herausbringen. So erscheinen in der DDR die »Zauberkunst«, in der BRD die »Magie«, in England »Magigram« und »Abracadabra«, in den USA »The Linking Rings« und »Genii«. Von 1791 bis heute sind Fachzeitschriften mit weit mehr als 700 verschiedenen Titeln erschienen, dazu Tausende von Zauberbüchern.

II. Teil
Kartenkunst

5. Kapitel
Grundsätzliches zur Kartenkunst

Wenn ich in diesem Buch als erstes Spezialgebiet der Magie die Kartenkunst behandle, so hat das seine Gründe. Gerade die Kartenkunst erfreut sich bei allen Magiern, speziell bei Amateuren, ganz besonderer Beliebtheit.

Das liegt in erster Linie an der unübersehbaren Fülle von Möglichkeiten, die in einem Kartenspiel stecken. Die Anzahl der Kartentricks ist Legion, ständig kommen neue hinzu, und es gibt wahre Wunder darunter, Effekte, die niemand zu durchschauen vermag. Könner auf diesem Gebiet unterhalten mit einem einzigen Kartenspiel ihr Publikum einen ganzen Abend lang auf das beste. Dieses Ziel wollen wir uns allerdings nicht gleich stellen, im Gegenteil, wir sind gut beraten, wenn wir den alten Wahlspruch beherzigen: In der Beschränkung zeigt sich erst der Meister! Fünf gut aufeinander abgestimmte und technisch einwandfrei vorgeführte Tricks sind mehr wert als ein Stundenprogramm von mäßiger Qualität. Damit würden wir unsere Zuschauer höchstens langweilen.

Es gibt wirklich sehr viele Kartentricks, leider sind darunter nur wenige gute, die meisten sind schlecht! Und da kenne ich keinen Kompromiß: Alle Tricks, die nicht gut sind, sind schlecht!

Deshalb hören Sie auf meinen Rat: Verwenden Sie keine Zeit zum Studium schlechter Tricks, es gibt genügend andere! Allerdings kann ich Ihnen keine Formel zur Charakterisierung eines guten Tricks geben, das ist individuell verschieden. Aber einige Richtlinien mögen Ihnen die Auswahl erleichtern.

Überlegen Sie zunächst, wem Sie den Trick vorführen wollen. Vielleicht anderen Zauberfreunden, Mitgliedern des Magischen Zirkels? Oder aber Laien? Meist wird das letztere der Fall sein, dann überlegen Sie weiter: Wer liebt schon Tricks, bei denen er die Karten dreimal auslegen muß, bei denen er Rechnungen mit Quersummen durchführen muß, bei denen er wieder und immer wieder eine Karte ziehen, merken und ins Spiel zurückstecken muß, nur damit der Vorführende hinterher sagen kann: »Diese war es!«

Bemühen Sie sich also, Ihre Kartenkunst unterhaltsam zu gestalten. Neben der Tricktechnik, die natürlich einwandfrei beherrscht werden muß, schenken Sie der Einkleidung des Tricks, dem Drumherum die größte Aufmerksamkeit.

Ein junger Amateur kam einmal zu dem großen englischen Magier David Devant und fragte ihn: »Ich kenne etwa 300 Kartentricks, wie viele führen Sie vor?« Devant lächelte amüsiert und gab zur Antwort: »Ich würde sagen, daß ich acht Kartenkunststücke beherrsche!« An diesem Beispiel ersehen Sie den erheblichen Unterschied zwischen kennen und können. Eine sichere Beherrschung der Technik ergibt noch lange keine gute Vorführung. Der Anfänger kennt die Technik so vieler Tricks, daß er gar nicht in der Lage ist, sie alle gut vorzuführen. Der professionelle Vorführer dagegen beschränkt sich auf wenige Kunststücke, aber holt aus jedem

Trick den größtmöglichen Effekt heraus. Sagen wir es noch einmal anders: Bei jedem Kartentrick haben wir zwei Faktoren zu unterscheiden, den Effekt und die Methode. Das Primäre ist immer der Effekt, er allein zählt! Die Zuschauer sehen nur den Effekt, vorausgesetzt natürlich, daß die Methode – die Technik – so perfekt ist, daß sie nicht durchschaut wird. Ansonsten ist für die Zuschauer die Technik völlig uninteressant. Die Methode, die Technik dagegen kennt nur der Zauberer. Sie darf nur Mittel zum Zweck sein, nie Selbstzweck. Leider ist das bei vielen Amateuren nicht der Fall. Die meisten zählen den Effekt überhaupt nicht, bei ihnen zählt nur die Methode; sie teilen ihre Tricks nach Methoden ein, nicht nach Effekten. Wenn z.B. jemand 100 verschiedene Arten kennt, eine vom Zuschauer gezogene Karte aus dem Spiel wieder herauszufinden, aber nur eine Möglichkeit, diese Karte den Zuschauern zu präsentieren, dann hat er für diese immer wieder den gleichen Trick gezeigt. Kennt jemand dagegen nur eine einzige Methode, eine Karte unter Kontrolle zu bekommen, dagegen aber 100 verschiedene Arten, die gezogene Karte zum Vorschein zu bringen, dann hat er für die Zuschauer 100 verschiedene Tricks vorgeführt. Noch ein Beispiel: Beim Kartensteiger klettern die gezogenen Karten geheimnisvoll von selbst aus dem Spiel heraus. Ob die angewandte Methode nun in einem einfachen Zwirnsfaden besteht, den ein Gehilfe hinter der Szene zieht, ob eine komplizierte Mechanik eingesetzt wird oder gar eine vollelektronische Anlage mit Funkfernsteuerung für etwa 1000 Mark – so etwas gibt es! –, ist für den Zuschauer völlig uninteressant. Hauptsache ist, daß die Karten steigen und daß die Methode nicht erkannt wird!

Ich muß allerdings gestehen, daß ich mich von dem alten Schema auch nicht ganz lösen kann, schon die Einteilung dieses Buches beweist es: Kunststücke ohne Fingerfertigkeit, Kunststücke mit Fertigkeiten, eingeteilt nach diversen Griffen, Tricks für Fortgeschrittene und schließlich Tricks mit präparierten Karten – das sind alles Methoden und keine Effekte! Aber diese Einteilung ist aus pädagogischen Gründen notwendig, der Anfänger soll langsam vom Leichten zum Schweren geführt werden.

Um diesen Schönheitsfehler wieder gutzumachen, möchte ich noch einmal betonen: Allein der Effekt zählt! Und wenn Sie zur Erreichung eines Effektes mehrere Methoden kennen, dann wählen Sie die leichteste, die mit den einfachsten Griffen auskommt, sie hat die größten Erfolgschancen, da kann am wenigsten schiefgehen, und Sie können sich ganz auf die Art der Darbietung konzentrieren. Und noch etwas: Wenn Sie einen Effekt beherrschen, dann sollten Sie nicht nebenbei den gleichen Effekt noch einmal mit einer anderen Methode einstudieren, es wäre schade um die Arbeit. Suchen Sie statt dessen nach einem neuen Effekt!

Ich habe zwar dieses Buch nach Methoden geordnet, ich habe mitunter auch ähnliche Effekte mit verschiedenen Methoden beschrieben – das soll aber nicht heißen, daß Sie alles einstudieren müssen. Suchen Sie sich die Methode heraus, die Ihnen am besten gefällt, die anderen vergessen Sie. Bevor Sie einen neuen Effekt realisieren, denken Sie darüber nach, welche Methode die beste für Sie ist. Vielleicht paßt die beschriebene gar nicht zu Ihnen, weil sie zuviel Fingerfertigkeit benötigt oder weil ein präpariertes Spiel verwendet wird – überlegen Sie, die meisten Effekte lassen sich auch mit einfacheren Methoden erzielen.

Wenn Sie sich ein Kartenprogramm erarbeiten, dann achten Sie bitte genau auf die Effekte. Betrachten Sie Ihr Programm kritisch mit den Augen eines Laien und stellen Sie es so zusammen, daß die Effekte abwechseln. Welche Themen überhaupt möglich sind, haben Sie bereits im ersten Teil über die Grundeffekte der Zauberkunst gelesen. Das ist zwar für die all-

gemeine Magie gedacht und nicht speziell für Kartenkunst, läßt sich aber meist auch auf diese anwenden. Ergänzen wir diese Aufstellung noch um einige Themen, die speziell die Kartenzauberei betreffen:
Bestimmte Karten werden gefunden: Gezogene Karten werden erraten, liegen auf bestimmter Zahl, kommen beim »Halt« des Zuschauers zum Vorschein, werden ausbuchstabiert, nur gedachte Karten werden gefunden.
Tricks mit vier gleichen Karten: Dazu gehört der klassische Vierastrick, bei dem vier Asse wandern, aber auch das Erscheinen von vier gleichen Karten, das Zusammenkommen von vier getrennten Karten.
Reverse Tricks: Das sind Tricks, bei denen eine oder mehrere Karten falsch herum im Spiel liegen, sich wieder ordnen usw.
Rot-Schwarz-Tricks: Die Karten ordnen sich selbst nach Farben, der Zuschauer findet die Farben heraus, die Karten wandern entsprechend ihren Farben usw.
Bevor wir uns der praktischen Kartenkunst zuwenden, noch einige Hinweise.
Verwenden Sie ein gutes Kartenspiel, eine nicht zu große schmiegsame Leinenkarte ist das beste. Plastikkarten sind zum Zaubern ungeeignet. Achten Sie darauf, daß das Rückenmuster einen weißen Rand hat. Das sieht nicht nur besser aus als ein durchgehendes »Schottenmuster«, das ist auch tricktechnisch begründet. Wenn nämlich eine Karte falsch herum im Spiel liegt, dann hilft der weiße Rand, sie zu tarnen. Beim Schottenmuster genügt ein geringes Verschieben der Karten, und die eine falsch herum liegende »blitzt«.
Ob Sie ein Spiel mit 32 oder mit 52 Blatt verwenden, bleibt Ihnen überlassen. Im skatspielenden deutschsprachigen Raum ist das Zweiunddreißiger-Spiel geläufiger, im anglo-amerikanischen das Zweiundfünfziger.
Selbstverständlich ist es, daß die Karten sauber und nicht geknickt sind. Ältere Spiele kann man mit einem in Spiritus getauchten Lappen abreiben, besser ist es, sie zu erneuern. Auf alle Fälle sollte man die Karten pudern, sie laufen dann besonders schön. Aber bitte, verwenden Sie dazu weder Körperpuder noch Talkum, benutzen Sie nur den im Fachhandel erhältlichen Kartenpuder. Notfalls können Sie auch in der Apotheke erhältliches Zinkstearat verwenden.
Ein Wort zur Terminologie (siehe Abb. 1). Wir unterscheiden beim Kartenspiel zwei kurze und zwei lange Kanten, man kann dazu auch Schmal- und Längsseite sagen, auf keinen Fall aber Breitseite, das führt zu Irrtümern. Die zu den Zuschauern gerichtete Kante ist die äußere, die zum eigenen Körper weisende die innere. Links und

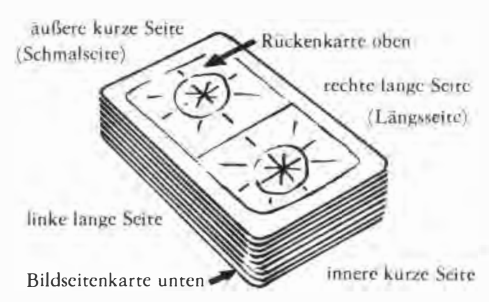


Abb. 1

rechts sind immer vom Vorführenden aus gesehen. Jede Karte hat eine Bild- und eine Rückseite, sie kann also bild- oder rükkenoben auf dem Tisch liegen. Die oberste Karte des Spieles ist die Rückenkarte, vorausgesetzt, daß das Spiel rückenoben liegt. Alle Angaben betreffs linker oder rechter Hand beziehen sich auf Rechtshänder, Linkshänder müssen die Angaben vertauschen. Austeilhaltung nennen wir die Haltung des Spieles in der linken Hand, die Bildseite ruht auf der Handfläche, der Zeigefinger liegt an der vorderen Schmalseite, die übrigen Finger an der rechten, der Daumen an der linken Längsseite (Abb. 2).
Wenn die rechte Hand von oben einen Teil des Spieles abhebt, hält sie ihn in der Abhebehaltung. Der Handrücken zeigt dabei nach oben, der rechte Daumen liegt an der



Abb. 2

hinteren kurzen Seite, die vier Finger an der vorderen, wobei der Zeigefinger mitunter auch gekrümmt auf dem Spielrücken liegen kann (Abb. 3).



Abb. 3

Weitere Fachausdrücke werden im Text erläutert. Und nun frisch ans Werk!

6. Kapitel Tricks ohne Fingerfertigkeit

Die Tricks in diesem Kapitel erfordern tatsächlich keine besonderen Fertigkeiten. Das heißt aber nicht, daß Sie nun überhaupt nicht zu üben brauchen. Jeder einzelne Trick will gut einstudiert sein, Sie müssen die Reihenfolge der einzelnen Handlungen im Kopf haben, Sie sollten sich einen Vortrag zurechtlegen, und Sie sollten das Ganze vor einem Spiegel einstudieren, dann sehen Sie nämlich so ungefähr die Wirkung, die der Trick auf den Betrachter hat.

Es gibt eine große Anzahl Kartentricks mathematischer Natur, die dank kluger Berechnung wirklich fast von selbst gehen. Sie haben aber mitunter den Nachteil, daß man die Mathematik förmlich »riecht«, und damit ist der Trick schon halb entwertet. Hinzu kommt, daß oftmals gerade die mathematischen Tricks nur einen geringen Unterhaltungswert haben. Die Zuschauer werden mitunter in ihrer Aufmerksamkeit überfordert, sie müssen rechnen – wer macht das schon gern –, Karten auslegen, wieder zusammennehmen, abzählen, von unten nach oben legen usw. Da erlahmt natürlich das Interesse. Deshalb seien Sie bei der Auswahl mathematischer Tricks besonders vorsichtig!

Miraskill

Dieser Trick stammt von Stewart James und stellt eine Voraussage dar.
Das Spiel befindet sich im Etui, auf dem Spielrücken liegen zwei rote Karten und auf der Bildseite zwei schwarze. Sie schreiben Ihre Voraussage auf einen Zettel: »Sie werden zwei Karten weniger als ich haben.« Den Zettel falten Sie zusammen und legen ihn beiseite.
Nun fragen Sie den Zuschauer, ob er rot oder schwarz bevorzugt. Wählt er rot, so lassen sie die beiden roten Karten im Etui, wenn Sie das Spiel herausnehmen. Hat er sich dagegen für schwarz entschieden, dann bleiben die beiden schwarzen drin. Davon dürfen natürlich Ihre Zuschauer nichts merken.
Der helfende Zuschauer darf das Spiel zunächst gründlich mischen, dann muß er immer gleichzeitig zwei Karten aufdecken. Sind beide rot, dann legt er sie zu sich – sofern er anfangs rot gewählt hatte –, sind beide schwarz, muß er sie Ihnen geben. Und besteht ein Paar aus einer roten und einer schwarzen Karte, so werden sie auf ein drittes Häufchen gelegt. Zuletzt liegen drei Kartenpäckchen auf dem Tisch, vor dem

Zuschauer ein Päckchen roter Karten, vor Ihnen nur schwarze und in der Mitte rote und schwarze gemischt. Jetzt lassen Sie Ihre Voraussage verlesen, dann wird nachgezählt, und tatsächlich, Ihre Prophezeiung stimmt, der Zuschauer hat in seinem Päckchen roter Karten genau zwei weniger als Sie in Ihrem Päckchen schwarzer.
Sie schieben die Karten zusammen und stecken sie ins Etui zurück. Doch dann besinnen Sie sich und erklären sich bereit, den Trick noch einmal zu wiederholen, um zu beweisen, daß es nicht nur ein Zufallstreffer war. Diesmal schreiben Sie auf den Zettel: »Sie werden genauso viele Karten wie ich haben.« Außerdem nehmen Sie jetzt alle Karten aus dem Etui und lassen sie gründlichst mischen. Der Rest geht automatisch.
Der Trick funktioniert auch, wenn Sie vier Karten fortnehmen, doch mehr sollten es nicht sein, da sonst die reduzierte Anzahl Ihren Zuschauern auffallen könnte.

Schwarz – Rot automatisch

Ein Zuschauer mischt ein Kartenspiel, dann legt er eine Anzahl Karten davon auf den Tisch. Der Magier fragt: »Welche Farbe ist Ihnen lieber, rot oder schwarz?« Nehmen wir an, der Zuschauer sagt »rot«. »Das dachte ich mir fast«, sagt der Magier, »denn in dem abgezählten Päckchen liegen genau 3 rote Karten mehr, als Sie schwarze in der Hand haben!« Der Zuschauer zählt beide Päckchen durch, es stimmt!
Der Trick kann sofort wiederholt werden, ohne daß der Magier das Spiel noch einmal zur Hand nimmt.
Die Methode funktioniert völlig selbsttätig, am besten, Sie probieren es gleich einmal aus. Nehmen Sie ein Skatspiel, mischen Sie es gut, und dann zählen Sie 16 Karten auf den Tisch. Jetzt liegen in einem Päckchen genauso viele rote Karten wie im anderen schwarze und umgekehrt. Wenn Sie über diese Tatsache ein wenig nachdenken, dann erscheint es Ihnen logisch, aber normalerweise denkt man nicht daran. Nun legen Sie von einem Päckchen zwei Karten auf das andere, so daß sich in einem 18, im anderen nur 14 Karten befinden. Und nun liegen im größeren Päckchen 2 rote Karten mehr als im anderen schwarze. Je nach Wahl der Zuschauer können Sie auch sagen, daß es 2 schwarze mehr sind als im anderen rote!
Bei der Vorführung lassen Sie den Zuschauer einige Karten auf den Tisch zählen, wobei Sie heimlich mitzählen. Wenn Sie wissen, wie viele es sind, bilden Sie die Differenz zu 16, das ist Ihre Schlüsselzahl. Zählt also der Zuschauer 12 Karten hin, so merken Sie sich $16 - 12 = 4$. Demzufolge hat er jetzt 4 rote Karten mehr in der Hand, als unter den abgezählten schwarze sind! Hätte er schwarz gewünscht, dann hätte er eben 4 schwarze mehr in der Hand, als sich unter den abgezählten rote befinden!
Verrückt, nicht wahr? Aber es funktioniert!

Der besiegte Zufall

Es gibt wirklich nur wenige Kartentricks, die »ganz von selbst« gehen und dabei trotzdem noch effektvoll sind. Hier ist einer. Und wenn Sie noch nie einen Kartentrick gezeigt haben und auch nie einen weiteren zeigen werden, diesen können Sie sich einprägen – von einstudieren kann keine Rede sein – und wieder und immer wieder vorführen. Nur ein ganz kluger Mathematiker wird hinter das Geheimnis kommen.
Aus dem Spiel suchen Sie jeweils 10 schwarze und 10 rote Karten heraus. Der Zuschauer nimmt sich ein Päckchen, nehmen wir an, er entscheidet sich für die roten Karten, dann nehmen Sie die schwarzen zur Hand. Der Zuschauer gibt Ihnen nun 5 von seinen roten Karten, die Sie gründlich in Ihre 10 schwarzen hineinmischen. Mischen Sie lange und gründlich, so daß niemand wissen kann, welche Karten rot und welche

schwarz sind, keine Karte wird von der Bildseite gezeigt.
Der Zuschauer wird nun aufgefordert, aus diesem Päckchen 5 Karten herauszuziehen und seinen restlichen 5 hinzuzufügen. Es wird wohl kaum jemals der unwahrscheinliche Fall eintreten, daß er gerade die vorher abgegebenen 5 roten Karten erwischt, statt dessen werden von diesen 5 gezogenen Karten einige schwarz und einige rot sein – das ist wirklich nicht erstaunlich.
Bemerkenswert allerdings ist die Übereinstimmung, die sich ergibt, wenn Zuschauer und Magier ihre 10 Karten offen auf den Tisch blättern. Es ergibt sich nämlich, daß Sie so viele schwarze Karten haben wie der Zuschauer rote und umgekehrt. Hat also der Zuschauer 7 rote und 3 schwarze Karten, dann haben Sie 7 schwarze und 3 rote. Und das ist doch sicherlich erstaunlich, wo doch die Karten so gut gemischt waren und der Helfer keine Karte von der Bildseite her sehen konnte. Ist das nun Zufall oder eine heimliche Beeinflussung durch den Magier?
Nichts von alledem, es ist angewandte Mathematik! Probieren Sie die Sache aus, es geht tatsächlich von selbst und klappt immer. Sie können den Trick jederzeit wiederholen, nehmen Sie dann eine andere Anzahl Karten. Dabei brauchen Sie nur zwei Regeln zu beachten:

1. Es muß immer eine gerade Anzahl Karten verwendet werden!
2. Der Zuschauer muß Ihnen genau die Hälfte seiner Karten geben, die Sie zwischen Ihre mischen, und dann muß er sich die gleiche Anzahl Karten wieder herausziehen.

Kartenerraten mit Tabellen

Das ist ein sehr alter Trick, der heute kaum noch bekannt ist. Trotzdem ist er sehr schwer zu durchschauen, selbst wenn Sie ihn mehrmals hintereinander vorführen.
Verwendet werden zwei Tabellen (s. Abb.), die Sie sich selbst herstellen müssen. Sie können Sie auf der Schreibmaschine tippen oder zeichnen, hübscher wirkt es, wenn Sie Miniaturkarten in Tabellenform auf eine Kartonunterlage kleben. Fotofreunde können ein komplettes Kartenspiel auslegen, fotografieren und einen entsprechenden Abzug in Postkartengröße anfertigen. Dazu gehören außerdem zwei Kartonstreifen, die jeweils eine senkrechte Spalte einer Tabelle verdecken können.
Ein Zuschauer denkt sich eine Karte und deckt die senkrechte Spalte auf Tabelle 1 zu, in der sich seine Karte befindet. Die gleiche Karte sucht er auf Tabelle 2 und deckt auch hier die entsprechende senkrechte Spalte zu. Obwohl von den verdeckten Spalten keine Karte zu sehen ist, können Sie die nur gedachte nennen. Zwei Prinzipien finden bei diesem Trick Anwendung, das Überkreuz-System und eine Art Schlüsselkarte.
Zum Überkreuz-System: Die senkrechte Spalte der Tabelle 1 erscheint in Tabelle 2 als erste waagerechte Reihe, Spalte 2 ist dann die zweite Reihe usw. Nehmen wir an, es denkt sich jemand eine Karte aus Spalte 4 und deckt diese zu. Wenn er in Tabelle 2 die Spalte bezeichnet, in der sich seine Karte befindet, so wird es in dieser immer die vierte sein. Einfaches Abzählen würde also genügen, um die Karte herauszubekommen, wenn diese sichtbar wären. Nun sind aber beide Spalten durch Kartonstreifen verdeckt! Deshalb wird noch ein zweites Prinzip angewendet: Tabelle 2 ist nach Kartenpaaren sortiert, Herz 8 entspricht Karo 8 und Kreuz As entspricht Pik As. Es entsprechen die Spalten 1 und 4 einander, außerdem die Spalten 2 und 5, 3 und 6. Das müssen Sie sich einprägen. Sie brauchen also nur in der anderen Spalte nachsehen, finden dort die entsprechende Paarkarte und wissen damit, um welche gedachte Karte es sich handelt. Zwei Beispiele mögen das verdeutlichen:
Die gedachte Karte ist Pik Dame. Von Tabelle 1 wird also Spalte 2 bedeckt, von

Tabelle 2 Spalte 5. Die zweite Spalte der ersten Tabelle verrät Ihnen, daß es sich um die zweite Karte der verdeckten Spalte in Tabelle 2 handelt. Diese ist zwar bedeckt, doch wissen Sie, daß der Spalte 5 die Spalte 2 entspricht, also schauen Sie sich dort die Karte an zweiter Stelle an. Es ist die Kreuz Dame. Die Paarkarte dazu ist Pik Dame, und somit haben Sie die gedachte Karte erraten.
Die gedachte Karte ist Kreuz As. In diesem Fall wird von Tabelle 1 die dritte Spalte bedeckt, und Sie wissen schon, daß Sie nachher die dritte Karte von oben auszählen müssen. Von Tabelle 2 wird die zweite Spalte bedeckt. Der zweiten Spalte entspricht wieder die Spalte 5, und dort liegt an dritter Stelle Pik As. Die gedachte Karte kann demnach nur Kreuz As sein.
Hier die verwendeten Tabellen:

Tabelle 1

KrK	P9	HB	Kr7	K9	PB
H8	KrD	KrA	K6	P8	K10
HA	K7	P10	HD	HK	Kr6
PK	Kr9	KB	P7	H9	KrB
K8	PD	PA	H6	Kr8	H10
KA	H7	Kr10	KD	KK	P6

Tabelle 2

KrK	H8	HA	PK	K8	KA
P9	KrD	K7	Kr9	PD	H7
HB	KrA	P10	KB	PA	Kr10
Kr7	K6	HD	P7	H6	KD
K9	P8	HK	H9	Kr8	KK
PB	K10	Kr6	KrB	H10	P6

Der Zuschauer zaubert

Es gibt nur wenige Tricks, bei denen der Zuschauer tatsächlich alles allein macht. Hier ist ein solcher, noch dazu mit einem völlig undurchschaubaren Effekt.
Geben Sie dem Zuschauer ein Kartenspiel, dann wenden Sie sich ab. Der Zuschauer mischt und denkt sich eine Zahl bis zehn. So viele Karten, wie dieser gedachten Zahl entsprechen, zählt er auf den Tisch, daneben die gleiche Zahl noch einmal, den Rest des Spieles legt er vorerst beiseite. Eines der beiden Päckchen steckt er in die Tasche, das andere mischt er noch einmal, merkt sich die unterste Karte und legt dieses Päckchen auf das beiseite gelegte Restspiel zurück.
Jetzt erst drehen Sie sich wieder zum Tisch. Sie geben vor, die Karte des Zuschauers erraten zu wollen. Zu dem Zweck muß der Zuschauer eine Karte nach der anderen verdeckt vom Spiel nehmen und auf den Tisch legen. Sie zählen heimlich mit und sagen nach der zehnten Karte »halt«. Resigniert stellen Sie fest: »Auf diese Weise geht es nicht, wir müssen es magisch machen.«
Die abgelegten Karten kommen auf das Spiel zurück, darüber auch noch die Karten aus der Tasche des Zuschauers. Nun ist das Spiel wieder komplett.
Sie sagen, daß Sie sich für ein Zauberwort entscheiden wollen, der Zuschauer kann sich für Hokuspokus, Abrakadabra oder Simsalabim entscheiden. Nehmen wir an, er wählt Hokuspokus. Jetzt nehmen Sie das Spiel, buchstabieren das Zauberwort und legen für jeden Buchstaben eine Karte auf den Tisch. Die nächste Karte nehmen Sie ab und halten sie vorerst verdeckt. »Welche Karte hatten Sie sich gemerkt?« fragen Sie den Zuschauer. Er nennt seine Karte, es ist die gleiche, die Sie in der Hand halten!
Das klappt immer! Sie haben nichts weiter zu tun, als sich genau an die Anleitung zu halten. Zu merken haben Sie sich nur, daß Sie bei »Abrakadabra« nicht die nächste Karte vorzeigen, sondern die, die auf den letzten Buchstaben fällt.

Das war soeben Ihre letzte Karte!

Dieser Trick verwendet ein ähnliches mathematisches Prinzip wie der vorhergehende, erzielt aber einen völlig anderen Effekt. Der Zuschauer darf sich vom Spiel

ein kleines Päckchen Karten nehmen und einstecken. Der Magier nimmt auch einige Karten, augenscheinlich mehr als der Zuschauer, und steckt sie ebenfalls in die Tasche. Gleichzeitig nehmen jetzt Zuschauer und Künstler eine Karte nach der anderen aus der Tasche und legen Sie nebeneinander auf den Tisch, der Zuschauer verdeckt, der Magier offen. Plötzlich erscheint beim Vorführenden eine Karte mit der Aufschrift »Das war soeben Ihre letzte Karte!« Und tatsächlich, die Tasche des Zuschauers ist jetzt leer.
Dieser Effekt kommt beim Publikum großartig an, er weicht ja auch erheblich vom üblichen Schema ab. So wird keine Karte gemerkt und trotzdem ein starker und völlig unerwarteter Schlußeffekt erreicht. Und dabei geht auch dieser Trick fast von selbst. Sie brauchen nur eine Karte mit der bewußten Aufschrift zu versehen. Nehmen Sie ein rotes As und einen schwarzen Faserschreiber, dann ist der Text gut zu lesen. Zweckmäßig ist es, wenn Sie eine Extrakarte benutzen – vielleicht sogar eine Blankokarte –, die Sie bei Bedarf dem Spiel zufügen. Diese Karte legen Sie als 17. vom Spielrücken aus gerechnet, das ist alles.
Sie können das Spiel vorerst mischen oder abheben – natürlich »falsch«, wie Sie es im 10. und 11. Kapitel lernen. Oder mischen Sie einfach von oben einige Karten ab – weniger als die Hälfte –, dann legen Sie diese Karten wieder auf das Spiel zurück. Die Lage der Schriftkarte hat sich dadurch nicht verändert.
Das Spiel legen Sie vor den Zuschauer auf den Tisch, er darf sich einen kleinen Teil abheben, aber keinesfalls mehr als die Hälfte, worauf Sie besonders achten müssen. Sagen Sie einfach, daß »es sonst zu langweilig werden würde«. Die abgehobenen Karten soll er sofort in die Tasche stecken. Das Restspiel nehmen Sie an sich, um sich ebenfalls einige Karten zu nehmen. Dabei zählen Sie sich aber genau 16 Karten ab. Das geht recht leicht, wenn Sie die Karten immer als Viererpäckchen in die andere Hand schieben. Das machen Sie viermal, dann haben Sie 16 Karten, und Sie brauchen dabei nicht zu zählen, sondern können munter weiterplaudern. Achten Sie nur darauf, daß sich die Reihenfolge der abgezählten Karten nicht ändert. Die Karten stecken Sie ein.
Nun beginnt das Hervorbringen der Karten. Schärfen Sie dem Zuschauer ein, daß er nichts sagen soll. Es könnte sonst vorkommen, daß er bemerkt, daß er nun keine Karte mehr habe, und das würde den überraschenden Schluß beeinträchtigen. Zuschauer und Magier nehmen also die erste Karte aus der Tasche und legen sie nebeneinander auf den Tisch. Dabei liegt die Karte des Zuschauers rückenoben, die des Vorführenden dagegen mit der Bildseite. Wichtig ist, daß Sie die Karten nicht vom Rücken Ihres Päckchens abziehen, sondern von der Bildseite! Wenn Sie das machen, dann fällt Ihre Schriftkarte automatisch mit der letzten Karte des Zuschauers zusammen!

7. Kapitel
Das gelegte Kartenspiel

Sehr überraschende Effekte lassen sich mit einem gelegten Kartenspiel durchführen. Hierbei handelt es sich um ein Spiel, dessen Karten in einer ganz bestimmten Reihenfolge geordnet – »gelegt« – sind. Tricks mit solch einem Spiel können Sie natürlich nur am Anfang Ihres Kartenprogramms bringen, wenn Sie es nicht vorziehen, das Spiel während der Vorstellung heimlich gegen ein gelegtes auszutauschen.
Die gebräuchlichsten Legemethoden faßt man unter dem Namen »Rosenkranz« zusammen. Dabei wiederholen sich die Kartenwerte und -farben in einem ganz bestimmten Rhythmus. Die bekannteste Legeart für ein Spiel mit 52 Blatt ist die nach Si Stebbins. Die Werte liegen dabei immer um drei Augen voneinander ent-

fernt, außerdem folgt auf einen zweistelligen Wert immer der Wert der gleichen Einerstelle. Die Folge ist also:
As (1), 4, 7, 10, König (13), 3, 6, 9, Dame (12), 2, 5, 8, Bube (11), dann beginnt es wieder von vorn mit dem As. Die Farbenfolge ist Kreuz – Herz – Pik – Karo.
Das fertig geordnete Spiel würde also so aussehen: Kreuz As (Rückenkarte), Herz 4, Pik 7, Karo 10, Kreuz König, Herz 3, Pik 6, Karo 9, Kreuz Dame usw.
Im skatspielenden Deutschland werden zumeist Spiele mit 32 Blatt benutzt. Die Legeart ist hier etwas komplizierter, da die Farbenfolge nicht reibungslos durch das Spiel läuft, an vier Stellen gibt es eine Unterbrechung. Ich verwende die Legeart, die Dr. Wilsmann in seinem Büchlein »Die verdrehte Gedankenmühle« beschrieben hat. Die Reifenfolge der Karten ist leicht zu merken nach dem Wahlspruch »10 Könige, 9 Damen, 8 Buben, 7 Asse«. Die Farbfolge ist Kreuz – Karo – Pik – Herz. Auf jedes As folgt eine 10 der gleichen Farbe. Das schnelle Legen des Spieles mache ich nach folgender Methode:
Zunächst werden die Karten in acht Päckchen sortiert, im ersten liegen die vier Zehnen, im zweiten die vier Könige, dann folgen Neunen, Damen, Achten, Buben, Sieben und Asse. Nun nehme ich nacheinander von jedem Päckchen eine Karte herunter und lege sie offen auf den Tisch, die nächste darüber usw., wobei ich auf die Farbfolge achte. Die erste abgelegte Karte ist also Kreuz 10, sie wird später die Rükkenkarte des Spieles. Darauf kommt Karo König, dann folgen Pik 9, Herz Dame, Kreuz 8, Karo Bube, Pik 7 und Herz As. Damit habe ich jeden Wert einmal. Auf das Herz As folgt nun die 10 der gleichen Farbe, also Herz 10. Weiter geht es mit Kreuz König, Karo 9, Pik Dame usw. Die letzte Karte des Spieles, die Bildseitenkarte, ist dann Kreuz As.
Ich möchte hier ausdrücklich betonen, daß es nicht auf die Legeart ankommt. Wenn Sie ein bereits gelegtes Spiel benutzen, dann ändern Sie das System nicht! Wichtig ist nicht das System, wichtig ist nur, daß Sie es gut beherrschen. Sie müssen genau wissen, welche Karte welcher folgt. Meist läßt sich die nächste errechnen, beim Si-Stebbins-System zählt man nur 3 Werte und einen Farbwert weiter. Beim Wilsmann-System müssen Sie sich die Reihenfolge einprägen, die Farbfolge ebenfalls, als Ausnahme merken Sie sich nur, daß auf ein As eine Zehn gleicher Farbe folgt.
Zu den von mir beschriebenen Legearten gibt es Methoden, jede Karte des Spieles zu berechnen, wenn Sie die unterste kennen. Sie können also von jeder genannten Karte ihre derzeitige Lagezahl nennen und von jeder genannten Zahl die an dieser Stelle liegende Karte. Aber erstens sind diese Methoden nicht ganz einfach, und zweitens weisen Tricks dieser Art die Zuschauer direkt darauf hin, daß ein gelegtes Spiel verwendet wird. Und dieser Verdacht darf niemals aufkommen. Deshalb meine Bitte: Setzen Sie das gelegte Spiel sparsam ein, ein oder zwei Effekte damit genügen, und das sollte nicht bloß ein Ziehenlassen mit anschließendem Nennen der Karten sein.
Bevor wir zu den einzelnen Tricks kommen, etwas Grundsätzliches zur Anwendung eines gelegten Spieles.
Sie können solch ein Spiel natürlich nicht normal mischen, benutzen Sie eine gute Falschmischmethode, wie ich sie im Kapitel »Mischen« beschreibe, oder heben Sie einfach ab. Das überzeugt auch, doch kommen die Karten durch einfaches Abheben nie durcheinander. Es ändern sich zwar Anfangs- und Endkarte, doch der geschlossene Kreis des Spiels bleibt erhalten. Daher auch der Name »Rosenkranz«. Sie können mit einem gelegten Spiel jede gezogene Karte erraten. Halten Sie das Spiel einem Zuschauer hin, er nimmt eine Karte heraus. Sie schieben das Spiel zusammen, legen aber den linken Kleinfinger an der Stelle ins Spiel, an der die Karte entnommen wurde. Spielerisch heben Sie nun das Paket an der Trennstelle ab. Dann egalisieren Sie die

Karten auf dem Tisch, wobei Sie einen unauffälligen Blick auf die unterste Karte werfen. Und schon wissen Sie, welche Karte der Zuschauer gewählt hatte, es ist die in Ihrem System der soeben gesehenen folgende. Wird die entnommene Karte hinterher auf das Spiel gelegt, ist die alte Reihenfolge wiederhergestellt.
Ich habe schon weiter oben gesagt, daß es eine Entwertung dieses herrlichen Prinzips wäre, die gezogene Karte nun einfach zu nennen. Mit einem gelegten Spiel läßt sich mehr anfangen, hier einige Beispiele dafür.

Ein mathematisches Genie

Das ist ein Kartentrick, der eigentlich gar keiner ist, sondern lediglich eine einzige Frechheit. Trotzdem wirkt er gerade bei intelligentem Publikum weit mehr als manch eine komplizierte Sache. Der Reiz liegt darin, daß der Zuschauer versucht, den Trick nachzumachen, aber natürlich findet er keine Lösung.
Lassen Sie zwei Karten ziehen, die Werte addieren und noch die Farbwerte dazuziehen, wobei Kreuz = 1, Pik = 2, Herz = 3 und Karo = 4 gilt. Das Ergebnis lassen Sie sich dann nennen. Nach kurzer intensiver Gedankenarbeit nennen Sie die beiden Karten. Erklären Sie Ihren Zuschauern, daß dazu ein ziemliches Training erforderlich ist, daß Sie selbst Ihre Fähigkeiten aber so weit vervollkommnet haben, daß Sie die Sache heute erstmals auch mit drei Karten versuchen wollen. Also lassen Sie drei Karten ziehen, Werte und Farbwerte addieren und sich das Ergebnis nennen. Diesmal rechnen Sie etwas länger, aber zum Schluß können Sie einwandfrei die gewählten drei Karten nennen.
Natürlich kann das niemand nachmachen, auch mit zwei Karten nicht – es sei denn bei gewissen Sonderfällen, z.B. Kreuz und Pik As. Bitte nicht schießen, wenn Sie jetzt die Erklärung lesen, denken Sie daran, der Effekt allein zählt – nicht die Methode!
Sie kennen die Karten bereits vorher, brauchen also gar nicht zu rechnen, spielen den ganzen Vorgang nur möglichst glaubwürdig! Benutzen Sie ein gelegtes Kartenspiel, von einem Zuschauer lassen Sie drei Karten auf einmal herausziehen. An dieser Stelle teilen Sie das Spiel und legen die untere Hälfte nach oben. Die jetzt unten liegende Karte sagt Ihnen, welche Karten der Zuschauer genommen hat, es sind die in Ihrem System der untersten folgende.
Bemühen Sie sich bitte, die Karten nicht einfach zu erraten, sondern wirklich glaubwürdig zu »errechnen«, das erst bringt den erwünschten Erfolg und führt die Zuschauer todsicher aufs Glatteis.

Der ideale Kartentrick

Jeder Magier träumt von dem idealen Kartentrick: Ein Zuschauer mischt das Spiel, nimmt sich selbst eine Karte heraus, merkt sie sich, steckt sie ins Spiel zurück und mischt noch einmal. Trotzdem findet der Künstler die Karte heraus!
Ich muß Ihnen leider sagen, daß es einen Trick in dieser Form nicht gibt. Aber es gibt eine Anzahl Kunststücke, die diesem Ideal recht nahe kommen. Hier eins davon.
Der Zuschauer erhält ein »gut gemischtes« Kartenspiel, geht damit in eine Zimmerecke, nimmt eine Karte aus dem Spiel heraus, merkt sie sich und steckt sie dann irgendwo ins Spiel zurück. Jetzt kann er noch ein- oder zweimal abheben, jede Spur der Karte ist damit verwischt. Trotzdem braucht der Magier nur einmal durch das Spiel zu blättern, und schon hat er die gezogene Karte gefunden!
Haben Sie bereits eine Erklärung? Daß ein gelegtes Spiel verwendet wird, wissen Sie ja, aber der Magier konnte diesmal wirklich nichts sehen!
Braucht er auch nicht, er blättert ja hinterher das Spiel durch. Und es ist sehr unwahrscheinlich, daß der Zuschauer seine Karte genau an die gleiche Stelle zu-

rücksteckt, wo er sie entnommen hatte. Also blättern Sie das Spiel durch, beginnen Sie mit der obersten, der Rückenkarte, dann folgt die nächste usw. Dieses Durchsehen muß etwas geübt werden, jede Karte muß einzeln für Sie sichtbar werden. Memorieren Sie dabei laufend die Reihenfolge Ihres Systems. Plötzlich ist dieses unterbrochen. Schauen Sie sich die Stelle an, wenn dort eine fremde Karte liegt und das System hinter dieser weitergeht, dann ist es bereits die gedachte. Fehlt aber im System nur eine Karte und geht es dann in der richtigen Reihenfolge weiter, dann ist die fehlende die gemerkte. In diesem Falle blättern Sie weiter, bis die fremde Karte kommt, die nicht ins System paßt, das ist die gedachte des Zuschauers.
Haben Sie die Karte vorgezeigt, dann bringen Sie sie zweckmäßigerweise gleich wieder an die richtige Stelle. Halten Sie dazu an der bewußten Stelle einen Spalt oder lassen Sie die Karte davor einen Zentimeter vom Spiel überstehen, dann finden Sie den Platz hinterher ohne langes Suchen.

Ihre Karte

Die Idee zu diesem Trick geht auf den großen amerikanischen Mentalmagier Ted Annemann zurück. Ich habe die Sache nur für ein Spiel mit 32 Blatt bearbeitet.
Nehmen Sie Ihr gelegtes Spiel hinter den Rücken, legen Sie es dort verdeckt auf Ihre linke Hand, daneben halten Sie Ihre rechte. Ein Zuschauer darf nun einen beliebig großen Teil des Spieles abheben und auf Ihre rechte Hand legen. Die obere Karte des liegengebliebenen Päckchens nimmt er ab, merkt sie sich und steckt sie in die Tasche. Sie legen das linke Päckchen auf das rechte und wenden sich wieder den Zuschauern zu, Ihre Hände bleiben hinter dem Rücken.
Bitten Sie den Zuschauer, sich nur auf die Farbe seiner gewählten Karte zu konzentrieren. Hinter dem Rücken bringen Sie nun eine Karte hervor, die die gleiche Farbe wie die Zuschauerkarte hat. Das ist für Sie recht einfach, Sie zählen von oben drei Karten ab und nehmen die vierte heraus. In der Hälfte aller Fälle stimmt Ihre Voraussage (wenn Sie ein Spiel mit 52 Blatt verwenden, stimmt es immer!), in der anderen Hälfte leider nicht, nämlich immer dann, wenn die herausgenommene Karte zu den zweiten vier Werten des Legesystems gehört, also eine 8, ein Bube, eine 7 oder ein As ist. Verneint der Zuschauer, dann bitten Sie ihn, sich besser zu konzentrieren, und bringen nach kurzer Pause die nächste Karte nach vorn. Jetzt wird die Farbe stimmen.
Bitten Sie ihn nun, sich auf den Wert zu konzentrieren. Um eine entsprechende Karte zu finden, zählen Sie bis zur achten Karte ab, die Sie zum Vorschein bringen. Bedenken Sie beim Abzählen, daß bereits eine oder zwei Karten auf dem Tisch liegen. Am besten ist es, wenn Sie die zuerst abgezählten drei Karten etwas seitlich verschieben und an der Trennstelle hinterher mit fünf weiterzählen. Diese Trennstelle ermöglicht Ihnen hinterher auch ein schnelles Einlegen der ersten herausgesuchten Karte an richtiger Stelle, damit Ihr gelegtes Spiel wieder komplett wird.
»Verkaufen« Sie diesen Effekt gut, machen Sie die Zuschauer darauf aufmerksam, daß Sie während der ganzen Zeit keine einzige Karte des Spieles gesehen hätten, spielen Sie ruhig ein wenig den Hellseher und sprechen von Ihren »sensitiven Fingerspitzen« – ernst nimmt das sowieso keiner!

Dreifache Lüge

Wieder verwenden Sie Ihr gelegtes Kartenspiel. In diesem Fall ist es zweckmäßig, wenn Sie das Spiel von Anfang an in umgekehrte Reihenfolge legen, bei der Wilsmann-Methode würde das bedeuten, daß die unterste Karte Kreuz Zehn und die oberste Kreuz As ist. Sollten Sie Ihr normal gelegtes Spiel schon vorher benutzt haben,

dann können Sie es vor den Augen der Zuschauer umordnen, indem Sie die Karten einfach durchzählen – um festzustellen, ob das Spiel auch vollzählig ist! – und dabei eine Karte nach der anderen auf den Tisch legen. Das Spiel wird dadurch »umgezählt«. Nun können Sie falschmischen und falschabheben, soweit Sie es beherrschen, dann bitten Sie drei Zuschauer, Ihnen zu helfen. Wenden Sie sich um und lassen Sie das Spiel durch Abheben in drei Pakete teilen. Jeder der drei Helfer nimmt sich ein Päckchen, fächert es aus und merkt sich eine Karte daraus, eine einzige, die er nur in Gedanken nimmt. Dann werden die Fächer geschlossen, und jeder Zuschauer nimmt sein Päckchen mit der Bildseite nach oben in die Hand.
Der erste Zuschauer blättert die Karten einzeln von der Bildseite her durch und nennt eine Karte nach der anderen. Nur wenn er zu seiner gedachten kommt, dann muß er eine falsche nennen, also eine beliebige andere Karte. Sobald dies geschieht, rufen Sie: »Halt! – Soeben haben Sie gelogen! Bitte denken Sie an die richtige Karte, nur denken!« Dabei ergreifen Sie eine Tafel und Kreide, konzentrieren sich einen Moment, dann schreiben Sie etwas auf die Tafel.
Der gleiche Vorgang wiederholt sich mit dem zweiten und dritten Zuschauer. Zum Schluß bitten Sie Ihre Helfer, Ihre jeweils gedachten Karten reell zu nennen. Sofort drehen Sie die Tafel um, die Namen dieser drei Karten stehen untereinander auf der Tafel! Das ist ein großartiger Effekt, der wieder einmal zeigt, daß man mit bekannten Mitteln auch völlig neuartige Wirkungen erzielen kann.
Wie es gemacht wird, wissen Sie sicher längst. Ich gab Ihnen ja bereits den Hinweis auf das gelegte Spiel. Da die Karten von der Bildseite aus in der Ihnen geläufigen Reihenfolge liegen, merken Sie es sofort, wenn eine Karte genannt wird, die nicht in diese Reihe paßt, und rufen »halt«. Sie wissen dank des Legesystems auch die richtige Karte, die an diese Stelle gehört, und können Sie aufschreiben. Ein Minimum an Technik, ein Maximum an Effekt!

Raten contra Wissen

Mein Freund Rolf Andra erzielt mit diesem Effekt eine tolle Wirkung, dabei machen der »Verkauf« und die richtigen Begleitworte den größten Teil des Tricks aus.
Sie benötigen wieder ein gelegtes Spiel. Nach kurzem Falschmischen zeigen Sie, wie man das Spiel in der Hand abhebt, und übergeben es einem Zuschauer, der es nochmals auf die gleiche Weise offiziell abhebt. Nun sagen Sie etwa: »Kann jetzt irgend jemand wissen, welche Karten in diesem gemischten und abgehobenen Spiel als oberste und unterste liegen? Wohl kaum, denn der absolute Zufall hat zwei beliebige Karten dorthin gebracht. Ich wende mich jetzt zur Seite. Wenn Sie wollen, können Sie das Spiel nochmals abheben. Jetzt stecken Sie die oberste Karte, ohne sie anzusehen, in die rechte äußere Rocktasche. Die untere Karte des Spieles stecken Sie ebenfalls unbesehen in die linke Rocktasche. Fertig? – Das Spiel stecken Sie in die linke innere Brusttasche. Nun darf ich mich wieder umwenden. Sie haben nun in zwei Taschen je eine Karte, die der Zufall bestimmte, die niemand gesehen hat und deshalb auch niemand kennen kann. Wenn S i e diese Karte erraten wollten, könnte es sich nur um ein wirkliches Raten handeln, um ein Raten mit sehr zweifelhaftem Erfolg. Machen wir den Versuch. Für welche Tasche wollen Sie sich entscheiden? Für die linke, gut. – Nun raten Sie einmal, welche Karte sich in Ihrer linken Tasche befindet. Haben Sie keine Hemmungen, nennen Sie einfach eine Karte! Kreuz König! – Ich bin gespannt, ob Sie richtig geraten haben. Nehmen Sie die Karte heraus und zeigen Sie sie vor. Nein, es ist Karo Sieben. Es wäre ja auch ein großer Zufall gewesen, wenn Sie sie richtig erraten hätten.

Nun kommt der Unterschied zwischen Ihnen und mir, zwischen einem Laien und einem Magier. Ich darf nicht raten, von mir erwartet man einfach, daß ich es weiß, welche Karte Sie in der anderen Tasche haben. Ich muß es wissen, so unmöglich es auch scheinen mag! – Es ist Pik As in Ihrer rechten Rocktasche!« – Glauben Sie mir, dieses Kunststück wirkt fast unheimlich, denn auch der intelligenteste Zuschauer findet keinen Anhaltspunkt für eine Lösung. Ihnen ist diese inzwischen hoffentlich klargeworden: Wenn der Zuschauer die Karte aus der linken Tasche nimmt, ist die in der rechten die in Ihrem Legesystem nachfolgende, andernfalls ist es die vorhergehende.
Der Trick hat noch eine Fortsetzung, die Sie anfügen, »weil Sie gerade so gut in Form sind«. Behaupten Sie, daß es sich um einen schwierigen telepathischen Text handelt. Bitten Sie Ihren Zuschauer-Assistenten, das Spiel aus der Tasche zu nehmen und sich die zufällig auf der Bildseite des Spieles liegende Karte zu merken. Dann soll er die Augen schließen, sich die betreffende Karte im Geiste bildlich vorstellen und außerdem intensiv an den Namen der Karte denken. Sie schließen ebenfalls die Augen, dann nennen Sie die Karte in der Manier eines Hellsehers. Sie wissen, es ist die Karte, die in Ihrem System vor derjenigen Karte liegt, die der Zuschauer in der linken Rocktasche hatte, in unserem Falle Kreuz Bube. Sagen Sie etwa: »Sie denken an ein Bild, in der Ecke sehe ich ein schwarzes Zeichen, ein Kreuz. Das Bild ist noch undeutlich, jetzt werden die Konturen schärfer – bitte intensiv denken –, ich erkenne einen Buben, Kreuz Buben!«
Das ist ein überwältigender Schluß, und einige Zuschauer werden sich beklemmt fragen, ob Sie nicht vielleicht doch richtig hellsehen können!

8. Kapitel
Die Leitkarte

Eine Leitkarte ist eine Karte, die Sie sich als Vorführender merken, die Sie im Spiel immer wiederfinden können und die Sie sicher zu der gedachten Karte des Zuschauers hinleitet. Meist ist es eine ganz normale Karte, die Sie sich nur einprägen. Sie können die Karte aber auch speziell kennzeichnen, etwa durch eine aufgebogene Ecke oder eine mit dem Fingernagel eingedrückte Kerbe. Schließlich gibt es noch präparierte Karten, die als Leitkarten verwendet werden, z. B. lange, kurze, dicke, glatte Karten. Wir wollen uns zunächst der einfachen, unpräparierten Leitkarte zuwenden und die anderen Möglichkeiten später betrachten.
In den meisten Fällen müssen Sie auf unverdächtige Art die Karte des Zuschauers neben Ihre Leitkarte bringen. Hier das Grundprinzip:
Heben Sie das halbe Spiel hoch, auf die untere Hälfte lassen Sie eine vorher gezogene und gemerkte Karte legen. Währenddessen schauen Sie sich unauffällig die unterste Karte des abgehobenen Päckchens an und merken sie sich, nehmen wir an, es ist Karo Neun. Jetzt legen Sie das abgehobene Päckchen wieder auf. Die Karo Neun ist nun Ihre Leitkarte. Sie kennen zwar die Karte des Zuschauers nicht, aber Ihre Leitkarte leitet Sie zu dieser hin, denn die gemerkte Karte liegt genau unter ihr. Sie brauchten also nur das Spiel durchzusehen und die Karte unter (vor) der Karo Neun herauszunehmen, es ist die gezogene. Aber so primitiv wollen wir es nicht machen, ich zeige Ihnen weiter unten, wie Sie die Anwendung der Leitkarte weitgehend tarnen können.
Die Leitkarte kann von oben, von unten oder aus der Mitte genommen werden. Sie merken sich z.B. die unterste Karte, der Zuschauer legt seine Karte auf das Spiel und hebt ab. Nun liegt die Zuschauerkarte unter Ihrer Leitkarte. Hatten Sie sich da-

gegen als Leitkarte die oberste gemerkt, so wird nach dem Auflegen der Zuschauerkarte und dem Abheben des Spieles die gedachte Karte hinter Ihrer Leitkarte liegen. Das müssen Sie sich gewissermaßen bildlich vorstellen, damit Sie sich nicht irren.
Im folgenden beschreibe ich Ihnen fünf verschiedene Möglichkeiten, wie Sie eine gezogene Karte unter die Leitkarte bringen können.

1. Methode: Die Leitkarte liegt unten. Das Spiel legen Sie auf Ihre linke Hand, dann nehmen Sie von oben einige Karten ab und legen sie auf den Tisch. Ein weiteres kleines Kartenpäckchen kommt darauf. Den Vorgang wiederholen Sie, bis der Zuschauer seine Karte auflegt. Jetzt legen Sie den ganzen Rest des Spieles auf, und die Karte liegt unter Ihrer Leitkarte.

2. Methode: Wieder ist die unterste die Leitkarte. Sie mischen das Spiel langsam, indem Sie eine Karte nach der anderen abziehen. Der Zuschauer darf seine Karte irgendwann irgendwo einlegen. Sobald das geschehen ist, werfen Sie den Rest der noch nicht abgemischten Karten darauf. Und wieder liegt die Karte des Zuschauers unter der Leitkarte.

3. Methode: Die Leitkarte liegt unten, das Spiel halten Sie in der linken Hand. Heben Sie mit der rechten Hand etwa 2/3 des Spieles ab und halten Sie den abgehobenen Teil über den Tisch. Von unten lassen Sie jetzt Karten abfallen, einzeln oder in kleinen Päckchen, wie es sich gerade ergibt, bis der Zuschauer »halt« sagt. Sofort unterbrechen Sie das Abfallen. Während sich der Zuschauer die letzte Karte anschaut, legen Sie die Karten aus der rechten Hand zurück auf den Rest in der linken. Der Zuschauer legt seine gemerkte Karte zurück, Sie werfen alle Karten, die Sie noch in Händen haben, darauf. Schon liegt die Karte des Zuschauers wieder unter Ihrer Leitkarte.

4. Methode: Das ist eine Verfeinerung der 1. Methode, die von dem Amerikaner Bobo stammt. Die Leitkarte liegt unten, das Spiel legen Sie verdeckt vor einen Zuschauer. Er soll einen ganz kleinen Teil abheben und nach rechts legen. Darüber kommt wieder ein kleiner Teil usw. Irgendwann muß er aufhören, so daß zwei Päckchen daliegen. Nun nimmt sich der Zuschauer eine Karte, er darf sie von oben von einem Päckchen seiner Wahl nehmen, er darf sie auch aus einem Päckchen herausnehmen. Nachdem er sich die Karte gemerkt hat, legt er sie wieder auf ein Päckchen und dann beide Päckchen zusammen.
Legt er die Karte auf das linke Päckchen, dann muß er dieses zunächst noch einmal abheben, dann kommt das andere drüber. Legt er sie auf das rechte Päckchen, dann kommt gleich das linke darauf, und er kann sofort noch ein- oder zweimal abheben. Die Karte liegt jetzt unter der Leitkarte.

5. Methode: Auch das ist eine Verbesserung der ersten Methode, sie stammt von dem legendären amerikanischen Magier Dai Vernon. Die Leitkarte liegt unten, das Spiel liegt auf dem Tisch. Sie heben etwa 1/4 des Spieles ab und legen es in Ihre linke Hand. Der Rest des Spieles kommt darauf, wobei Sie unter der Leitkarte den linken Kleinfinger einschieben (Sie halten einen Spalt, wie er im nächsten Kapitel beschrieben ist). Für die Zuschauer haben Sie das Spiel lediglich abgehoben. Von oben nehmen Sie jetzt kleine Päckchen vom Spiel und werfen sie übereinander auf den Tisch. An irgendeiner Stelle legt der Zuschauer seine vorher gezogene Karte ein. Jetzt nehmen Sie alle Karten über dem Kleinfinger ab und werfen sie auf die Karte des Zuschauers, dann folgt der Rest der Karten. Und wieder liegt die gezogene unter der Leitkarte.
Diese Methode täuscht sogar Fachleute, weil nach dem Einlegen der Karte nicht der gesamte Spielrest, sondern nur ein Teil aufgelegt wird.

Spezielle Leitkarten

Wie ich schon angedeutet habe, gibt es einige spezielle Karten, die mit mehr oder weniger Erfolg als Leitkarten verwendet werden. Einige davon möchte ich Ihnen beschreiben.
Da gibt es zunächst die rückseitig markierte Karte. Es genügt ein kleiner Punkt in der linken vorderen und rechten hinteren Ecke. Besser als ein eingezeichneter Punkt allerdings macht sich eine aus dem Rückenmuster herausgekratzte Stelle, das fällt nicht so auf. Bei dem Trick »Was zeigt die Uhr« können Sie diese Leitkarte in effektvollster Weise einsetzen.
Daneben gibt es eine Anzahl Leitkarten, die man nicht nur mit den Augen erkennen, sondern auch mit den Fingern fühlen kann. Kleben Sie z.B. zwei normale Karten zusammen, so erhalten Sie eine dicke Karte. Diese ist im Spiel normalerweise nicht zu bemerken. Wenn Sie aber das Kartenpäckchen durchrauschen, dann gibt es bei der dicken Karte ein deutlich spür- und hörbares Klick!
Besser als die dicke Karte ist eine lange Karte, also eine Karte, die etwa einen Millimeter länger ist als die anderen. Ohne jede Schwierigkeit kann man diese Karte immer herausfühlen, kann bei ihr abheben usw. Leider ist ein Spiel mit einer langen Karte recht schwierig herzustellen, da ja alle anderen 31 Karten um 1 mm beschnitten werden müssen. Schon aus diesem Grunde hat sich die kurze Karte weit mehr durchgesetzt. Wie schon der Name sagt, ist diese Karte an einer kurzen Seite um 1 mm beschnitten. Stecken Sie eine kurze Karte ins Spiel und rauschen dieses, dann macht sie sich durch ein schwaches »Klick« bemerkbar. Es gehört ein klein wenig Übung dazu, aber bald spürt man immer, wo die kurze Karte liegt, und kann dort abheben.
Eine Verbesserung der kurzen Karte besteht darin, daß man nicht die ganze Karte kürzt, sondern nur eine Ecke. Schneiden Sie mit einer Nagelschere die rechte vordere und hintere linke Ecke einen Millimeter kürzer. Das wird niemandem auffallen, Sie aber haben eine vorzügliche Leitkarte. Riffeln Sie einmal mit dem Daumen an der bewußten Ecke über das Spiel, schon spüren Sie die kleine Unterbrechung an der Stelle, an der die kurze Karte liegt.
In jedem meiner Kartenspiele habe ich die gleiche Karte über Eck gekürzt. Da sie außerdem noch auf der Rückseite markiert ist, habe ich eine ideale Leitkarte. In manchen Spielen verwende ich sogar zwei Leitkarten, die zweite ist dann an der linken vorderen und rechten hinteren Ecke beschnitten.
Damit wollen wir es genug sein lassen, andere Leitkarten, wie konisch beschnittene, gebogene, angeknickte, konkav beschnittene, glatte, gebleichte usw., sind mehr oder weniger Überspitzungen, die nur selten dazu dienen, einen ganz speziellen Effekt zu erzielen.

Mischen mit Leitkarte

Bevor ich zu den eigentlichen Tricks mit der Leitkarte komme, muß ich noch ein Wort zum Mischen sagen. Wichtig ist, daß die gezogene und die Leitkarte nicht voneinander getrennt werden. Abheben können Sie, sooft Sie wollen, dadurch wird ja die Folge der Karten nicht gestört. Und selbst wenn genau zwischen den beiden Karten abgehoben würde, sie würden beim nächsten Abheben wieder zusammenkommen.
Beim Mischen allerdings kann es geschehen, daß die beiden Karten auseinandergeraten. Rolf Andra empfiehlt in diesem Fall sein »Neues Mischen«:
Nehmen wir an, die beiden Karten befinden sich ungefähr in Spielmitte. Halten Sie das Spiel wie beim gewöhnlichen Überhandmischen.
Jetzt mischen Sie ganz einwandfrei etwa 1/3 des Spieles von der Rückseite ab, dann werfen Sie das Restpaket darauf. Das ist die erste Tour.

Bei der zweiten heben Sie von hinten, also von der Bildseite, ebenfalls ein starkes Drittel hoch und mischen diese Karten nach vorn ab. Dieses zweimalige Durchmischen des Spieles genügt vollkommen, die gezogene Karte liegt nach wie vor mit der Leitkarte zusammen etwa in Spielmitte. Wie oft Sie auch diese Doppeltour wiederholen, die beiden Karten bleiben zusammen in der Mitte des Spieles, dabei mischen Sie wirklich regulär, nur nicht das ganze Spiel! Wünschen Sie, daß die Karten in das obere Drittel gelangen, dann mischen Sie noch einmal die erste Tour. Wie sie in das untere Drittel kommen, dürfte Ihnen nun klar sein.
Und nun sollen Sie einige wirksame Tricks kennenlernen, die mit Hilfe der Leitkarte ausgeführt werden.

Gedankentasten

Zunächst lassen Sie das Spiel gründlich mischen, dann merken Sie sich die Leitkarte von oben. Machen Sie das nicht zu auffällig, Sie können nicht einfach die oberste Karte umdrehen. Am einfachsten ist es, wenn Sie eine kurze Karte verwenden. Es genügt ein Rauschen mit anschließendem Abheben, schon liegt die Leitkarte oben. Verwenden Sie keine kurze Karte, dann empfehle ich, beim Zurücknehmen des Spieles einen unauffälligen Blick auf die unterste Karte zu werfen und diese anschließend nach oben zu mischen. Auf alle Fälle kennen Sie also die oberste Karte.
Vom Rücken des Spieles legen Sie acht Karten nebeneinander verdeckt auf den Tisch, ganz links liegt die Leitkarte. Bitten Sie einen Zuschauer, eine von diesen Karten herauszuschieben. Ganz selten wird er die Leitkarte nehmen. Wenn doch, dann kennen Sie die Karte noch bevor er sie sich angesehen hat und können einen Supereffekt daraus machen. Meist schiebt er jedoch eine andere aus der Reihe heraus. Während er sich die Karte anschaut und merkt, legen Sie die anderen zusammen. Dabei achten Sie nur darauf, daß die Leitkarte zur untersten wird.
Der Zuschauer legt seine gemerkte Karte auf die anderen sieben und hebt das Päckchen mehrmals ab. Sie können die Karten auch in der Art des Charlier-Mischens (s. Kapitel »Mischen«) »durcheinanderbringen«. Dann stecken Sie das kleine Päckchen in die Tasche, wobei Sie einen unauffälligen Blick auf die unterste Karte werfen. Sollte das zufälligerweise Ihre Leitkarte sein, dann liegt die gemerkte des Zuschauers oben. Ist das nicht der Fall, dann nehmen Sie eine Karte nach der anderen aus der Tasche heraus. Dabei beginnen Sie von oben, also von der Rückseite des Päckchens her, und legen die Karten offen auf den Tisch, so lange, bis Ihre Leitkarte erscheint. Sobald diese auf dem Tisch liegt, ziehen Sie die nächste Karte von unten vor, bis nur noch eine einzige in der Tasche steckt.
Sieben Karten liegen auf dem Tisch, die des Zuschauers ist nicht dabei. Er muß den Namen der Karte nennen, dann darf er sie selbst aus Ihrer Tasche herausholen!

Pünktchen-Test

Das ist wieder eine Kombination meines Schweizer Freundes Rolf Andra, einem der führenden Kartenspezialisten Europas, wir werden seinem Namen in diesem Buch noch öfter begegnen.
Sie nehmen das gut gemischte Spiel und fächern es mit den Bildseiten zu sich aus, wobei Sie vorgeben, sich eine Karte zu merken. In Wirklichkeit prägen Sie sich nur die unterste Karte ein, die damit Ihre Leitkarte wird. Schieben Sie das Spiel zusammen, dann breiten Sie es in einer Reihe verdeckt auf dem Tisch aus. Ein Zuschauer schiebt eine Karte aus der Reihe heraus. Sie nehmen einen Bleistift und machen auf den Rand dieser Karte ein Pünktchen. Die Karte wird dann oben auf das Spiel gelegt

und dieses anschließend abgehoben. Wenn Sie wollen, können Sie das Spiel auch nach der weiter vorn beschriebenen Methode so mischen, daß die beiden Karten nicht auseinanderkommen.
Und nun breiten Sie das Spiel wieder auf dem Tisch aus, diemal allerdings mit der Bildseite nach oben. Dabei erzählen Sie den Leuten noch einmal, was geschehen ist: Sie haben sich zu Anfang eine Karte gemerkt, ein Zuschauer hat hinterher ebenfalls eine Karte gewählt. Allerdings kennt bisher noch niemand diese Karte, aber durch den Punkt auf der Rückseite ist sie immer wiederzufinden. Während dieser Worte haben Sie bereits Ihre Leitkarte entdeckt und merken sich die Karte, die unter ihr liegt, das ist die Karte des Zuschauers.
Ihrem Auditorium nennen Sie den Namen dieser Karte und behaupten dazu, daß Sie sich diese Karte vorher gedacht hätten. Jetzt erst suchen Sie mit Hilfe der Zuschauer die Karte aus dem Spiel und schieben sie nach vorn. Welch eine Überraschung, wenn die Zuschauer die Karte herumdrehen und auf ihr den Punkt entdecken!

Der Lügendetektor

Paul Curry ist durch seinen Supertrick Rot-Schwarz (Out of this World) weltberühmt geworden. Von ihm stammt auch diese neuartige Anwendung einer Leitkarte.
Lassen Sie einen Zuschauer eine Karte ziehen und merken. Nach einer der vorher beschriebenen Methoden wird die Karte unter Ihre Leitkarte ins Spiel eingelegt, das Spiel anschließend abgehoben oder gemischt. Aus der Tasche holen Sie eine vorbereitete Karte. Es handelt sich um eine Blankokarte mit der Aufschrift: »Sie haben soeben gelogen!« Eine mit Faserschreiber beschriftete Visitenkarte tut es auch. Diese Karte ist der Länge nach etwas eingebogen, so daß Sie sie aufstellen können, die Schrift zeigt dabei zu Ihnen und steht kopf. Wenn die Karte umfällt, muß die Schrift zum Zuschauer zeigen.
Halten Sie das Spiel in der linken Hand. Von oben her nehmen Sie eine Karte nach der anderen auf, zeigen sie dem Zuschauer und legen sie verdeckt ab. Sie selbst sehen keine Karte! Der Zuschauer nennt jedesmal den Namen der Karte, nur bei seiner gezogenen soll er den Namen einer anderen Karte nennen. Tut er das, so fällt in diesem Moment die vorher aufgestellte Schriftkarte um, und der Zuschauer liest: »Sie haben soeben gelogen!« Eine hübsche Überraschung.
Die Tricktechnik ist spielend leicht. Sie achten nur auf Ihre Leitkarte. Sobald diese auf dem Tisch liegt und Sie die nächste in der Hand halten, blasen Sie unauffällig die vorher aufgestellte Karte um. Das ist leicht, ein kurzes Gegenblasen genügt, sie fällt um und präsentiert den Zuschauern ihre Aufschrift.
Ich führe diesen Trick etwas anders vor. Zunächst einmal benutze ich meine über Eck gekürzte Leitkarte, die auf der Rückseite markiert ist. Wenn die Karte des Zuschauers im Spiel ist, dann rausche ich kurz an der Ecke, um festzustellen, wo sich die Leitkarte etwa befindet. Liegt sie nämlich zu weit unten, dann dauert das Abzählen zu lange, und der Trick wird langweilig. In diesem Fall hebe ich noch einmal ab, so daß die Karte in das obere Drittel des Spieles kommt. Die Karten nehme ich auf die gleiche Weise ab, stelle aber dem Zuschauer jedesmal die Frage: »War das Ihre gezogene Karte?« Worauf der Zuschauer weisungsgemäß jedesmal mit »Nein« antworten muß, auch wenn es sich wirklich um seine Karte handelt. Ich achte dabei nur auf die abgelegten Karten. Sobald ich die markierte Karte sehe, blase ich bei der nächsten den »Lügendetektor« um.

Der Pulsschlag verrät es

Dieser Trick stammt von dem amerikanischen Kartenexperten Al Leech und ist auch eine Art Lügentest.
Der Zuschauer merkt sich eine Karte, dann wird das Spiel mit der Bildseite nach oben auf dem Tisch ausgebreitet. Der Vorführende erklärt, daß der Pulsschlag zum Verräter werden kann, er reagiert ähnlich wie ein Lügendetektor. Dabei ergreift er das Handgelenk des Zuschauers. Dieser streckt seinen Zeigefinger aus, und damit fährt der Magier über die Karten. An einer Stelle zögert er, geht nochmals hin und her, um schließlich auf einer Karte anzuhalten. Und das ist natürlich die gemerkte des Zuschauers.
Mit Hilfe einer Leitkarte ist das Ganze kein Problem. Sie merken sich die unterste Karte des Spieles und bringen sie über die Karte des Zuschauers. Benutzen Sie dazu eine der beschriebenen fünf Methoden. Ist das Spiel abgehoben und eventuell auch gemischt worden, dann breiten Sie es auf dem Tisch aus. Dabei schauen Sie nach Ihrer Leitkarte, die gewählte des Zuschauers wird davor liegen.
Alles andere ist nur noch entsprechender »Verkauf«. Ergreifen Sie das Handgelenk des Zuschauers und bewegen Sie seinen ausgestreckten Zeigefinger über die Karten hin und her. Erst nach zögerndem Tasten pendeln Sie sich auf die Karte ein!
Einfach sind die Mittel, doch sehr stark ist der Effekt!
Noch ein Hinweis: Wenn Sie die kurze, rückseitig markierte Leitkarte verwenden, dann können Sie den Trick auch so vorführen, daß die Karten mit der Rückseite nach oben ausgebreitet werden. Allerdings müssen Sie dann den Text etwas ändern und vielleicht von unbewußten Reaktionen sprechen. Aber das überlasse ich Ihnen.

Ein raffiniertes Kartenfinden

Diese Methode, eine gezogene Karte unter die Leitkarte zu bringen, stammt wieder von Dai Vernon. Es ist eine Art der »entfernten Leitkarte«. Der Name sagt schon, daß hierbei die Leitkarte nicht unmittelbar neben der Karte des Zuschauers liegt, sondern einige Karten von dieser entfernt. Diese Methode täuscht auch Leute, die bereits von der Leitkarte gehört haben. Wir werden im folgenden einige hübsche Tricks nach diesem Prinzip kennenlernen. Vernon merkt sich als Leitkarte die unterste, dann breitet er das Spiel verdeckt bandförmig auf dem Tisch aus. Ein Zuschauer zieht eine Karte heraus, merkt sie sich und wirft sie auf das Kartenband zurück. Vernon nimmt von der rechten Seite des Bandes – vom Spielrücken – vier Karten und wirft sie über die Karte des Zuschauers. Dann zieht er von der linken Seite – der ehemaligen Bildseite – einige Karten hervor und wirft sie darüber. Schon liegt die gezogene Karte als fünfte unter der Leitkarte. Dieses Draufwerfen von rechts und links wird nochmals wiederholt, dann das Spiel zusammengeschoben und abgehoben. Was Sie mit Ihrem Wissen anfangen, überlasse ich diesmal Ihnen, ich wollte nur die Methode erläutern.

Einkalkuliertes Risiko

Harry Lorayne ist ein bekannter Kartenfachmann aus den USA, er hat eine ganze Anzahl Bücher geschrieben, die dieses Genre behandeln. Von ihm stammt folgender, nahezu idealer Kartentrick:
Merken Sie sich die unterste Karte, dann mischen Sie das Spiel, so daß die Karte die oberste wird. Durch Abheben kommt sie schließlich in die Mitte. Aber passen Sie auf, daß Ihnen die Karte nicht entwischt, halten Sie über der Karte mit dem linken Kleinfinger einen Spalt (s. nächstes Kapitel). Nun breiten Sie das Spiel verdeckt

bandförmig auf dem Tisch aus, an der Stelle des Spaltes entsteht ein etwas breiterer Zwischenraum als üblich.
Bitten Sie einen Zuschauer, auf eine Karte zu tippen. Tippt er auf die Leitkarte, so freuen Sie sich! Da Sie die Karte kennen, darf sie sich der Zuschauer ansehen, hinterher selbst ins Spiel mischen, und Sie finden sie trotzdem heraus. Dieser Fall tritt öfter ein, als man glaubt. Die etwas breitere Lücke verleitet unvoreingenommene Zuschauer, besonders Frauen, gerade dorthin zu tippen.
Tritt dieser Idealfall aber nicht ein, tippt der Zuschauer also auf eine andere Karte, dann müssen Sie schnell entscheiden. Liegt die Karte des Zuschauers dicht bei Ihrer Leitkarte, dann soll er sie nur ein Stück hervorziehen, ansehen und wieder an den alten Platz zurückschieben. Währenddessen zählen Sie nach, als wievielte die Karte neben der Ihren liegt.
Befindet sich die Karte dagegen von der Ihren weit entfernt, dann bitten Sie den Zuschauer, die Karte herauszunehmen, anzusehen und irgendwo in der Mitte (!) des Spieles wieder einzustecken. Dadurch kommt sie in die Nähe der Leitkarte, eventuell sogar neben sie. Und wieder zählen Sie heimlich ab, als wievielte sie rechts oder links daneben liegt. Dann schieben Sie das Spiel zusammen und mischen, natürlich nur das obere und untere Drittel, so daß die beiden Karten in ihrer Lage zueinander nicht verändert werden. Heben Sie zuletzt noch einmal so ab, daß die Karte des Zuschauers in das obere Drittel des Spieles kommt.
Wieder breiten Sie das Spiel aus, diesmal allerdings mit der Bildseite nach oben. Achten Sie auf Ihre Leitkarte, dann zählen Sie ab und stellen fest, welche Karte die gemerkte des Zuschauers ist. Beachten Sie, daß das Spiel umgedreht wurde, wenn Sie vorher nach rechts gezählt haben, müssen Sie es jetzt nach links tun. Beim Ausbreiten können Sie die Karten schön abzählen und können auch noch weiterzählen und feststellen, als wievielte sie vom Rücken des Spieles aus gerechnet liegt. Nehmen wir an, es handelt sich um Herz Neun und sie liegt als 12. Karte.
Bringen Sie Ihr Wissen effektvoll an den Mann, vielleicht so: Bitten Sie den Zuschauer, sich zunächst nur auf den Wert seiner Karte zu konzentrieren. Dabei schieben Sie nach anfänglichem Zögern eine beliebige Neun nach oben aus der Kartenreihe heraus. Nun soll er sich auf die Farbe konzentrieren. Klar, daß Sie jetzt eine Herzkarte hervorschieben. Aber nehmen Sie die, deren Wert zur Neun addiert die Lagezahl der Karte ergibt, in unserem Fall wäre das eine Dame, denn die Dame hat den Wert drei, und $9 + 3 = 12$. Auf dem Tisch liegen also eine Neun und die Herz Dame. Damit wäre die Karte bereits erraten.
Der Trick ist aber noch nicht zu Ende. Schieben Sie das Spiel zusammen, dann legen Sie es verdeckt vor den Zuschauer. Er soll die Werte der beiden aussortierten Karten addieren und so viele Karten von oben abzählen. An letzter Stelle liegt seine gedachte Karte!
Ein wirklich überraschender Effekt. Aber wie schon der Titel sagt, birgt dieser Trick etliche Risiken in sich. Das ist eine neue Methode der modernen Magie, sie rechnet von vornherein mit dem Risiko. Wenn alles klappt, hat man einen Supereffekt. Wenn es nicht so gut funktioniert, dann kann man immer noch einen sehr guten Effekt herausholen, und wenn man großes Pech hat, dann bleibt noch eine akzeptable Notlösung übrig. Man muß nur den Mut haben, diese Art der Kartenkunst anzuwenden, es fallen Ihnen dann beim Vorführen immer neue Möglichkeiten ein, den Trick zu einem guten Ende zu führen.

Was zeigt die Uhr?

Hier haben Sie wieder einen Trick mit der entfernten Leitkarte. In diesem Fall wird

sie vorher an die 13. Stelle von oben gebracht. Sie können zu diesem Zweck einfach 13 Karten von oben abzählen und sich die letzte merken, Sie können aber auch die oberste merken und sie dann durch Mischen an die 13. Stelle bringen. Ziehen Sie die Karten einzeln ab, wobei Sie mitzählen. Sind Sie bei dreizehn angekommen, werfen Sie die abgezählten Karten wieder auf das Spiel. Dieses Abmischen mit Zählen geht einfacher, wenn Sie rhythmisch zählen, z. B. in Vierergruppen 1 – 2 – 3 – 4 – 4 – – – 1 – 2 – 3 – 4 – – – 1 – 2 – 3 – 4 – – – und 1.
Sie kennen also die 13. Karte von oben oder – was noch besser ist – Ihre auf der Rückseite markierte Karte liegt als dreizehnte von oben im Spiel. Geben Sie einem Zuschauer eine Uhr, eine billige Taschenuhr genügt, es geht sogar mit einem einfachen Zifferblatt mit nur einem Zeiger. Der Zuschauer kann auch seine eigene Uhr benutzen. Er denkt sich eine Zahl von 1 bis 12 und stellt die Uhr dementsprechend ein, wobei nur die vollen Stunden zählen, der große Zeiger bleibt außer Betracht. Die Uhr wird dann verdeckt mitten auf den Tisch gelegt. Vom Spiel nimmt der Zuschauer so viele Karten herunter, wie seiner eingestellten Uhrzeit entsprechen, und steckt sie in die Tasche.
Jetzt ergreifen Sie das Spiel und legen die obersten 12 Karten in Art eines Zifferblattes um die auf dem Tisch liegende Uhr herum. Dabei legen Sie die erste Karte auf Platz 12, die zweite auf 11, die dritte auf 10 usw. im entgegengesetzten Sinne des Uhrzeigers herum. Achten Sie auf Ihre Leitkarte, sie liegt genau an der Stelle, die sich der Zuschauer gedacht hat!
Jetzt wenden Sie sich vom Tisch ab. Der Zuschauer nimmt die Karte, die auf dem Platz liegt, der seiner eingestellten Uhrzeit entspricht, und schiebt sie verdeckt unter die Uhr. Alle anderen Karten legt er zusammen. Für Sie ist es jetzt eine Kleinigkeit, Uhrzeit und Karte zu erraten. Die Uhrzeit kennen Sie aus der Lage der Leitkarte, und die Karte ist die Leitkarte selbst.

Ist das nicht eine ganz hervorragende und durch die Einkleidung mit der Uhr auch unterhaltsame Sache?!
Noch eine Bemerkung: Wenn Sie mit üblicher Leitkarte arbeiten, dann müssen Sie die Karten offen auslegen, verwenden Sie aber die rückenmarkierte Leitkarte, dann können Sie die Karten verdeckt auslegen und damit einen ungleich stärkeren Effekt erzielen, denn schließlich haben Sie während der ganzen Vorführung keine einzige Karte gesehen!

Kartenstechen

Das Kartenstechen gehört seit vielen Jahren zum ständigen Repertoire der Kartenkünstler. Es handelt sich darum, eine gezogene Karte mit dem Messer wiederzufinden, wobei es die verschiedensten Ausführungen gibt. Ein Magier breitet die Karten auf dem Tisch aus und sticht mit verbundenen Augen zu, die gezogene Karte ist dann aufgespießt, ein anderer teilt das gemischte Spiel mit dem Messer ausgerechnet an der Stelle, an der die Karte liegt, ein dritter wirft das Spiel in die Luft und sticht mit dem Messer die gezogene Karte heraus. Wir wollen uns eine einfache, aber außerordentlich überraschende Methode aneignen. Geben Sie dem Zuschauer ein Kartenspiel, er darf nun alles selbst machen. Zunächst einmal legt er es vor sich auf den Tisch, dann hebt er etwa 2/3 vom Spiel ab und legt diesen Teil rechts neben den liegengebliebenen. Vom soeben abgehobenen hebt er noch einmal die Hälfte ab und legt sie daneben. Auf dem Tisch liegen jetzt drei etwa gleichgroße Päckchen, die wir in Gedanken von links nach rechts mit 1, 2, 3 numerieren wollen. Päckchen 2 bleibt vorerst liegen, Päckchen 3 darf der Zuschauer mischen, dann legt er es wieder hin. Jetzt nimmt er Päckchen 1 auf und mischt es ebenfalls nach allen Regeln der Kunst. Die zufällig nach oben gemischte Karte schaut er sich an, legt sie auf Päck-

chen 3 und Päckchen 1 darüber. Obendrauf kommt noch Päckchen 2, und dann darf er mehrmals abheben.
Nun erst erhalten Sie das Spiel. Sie stellen es mit einer Längsseite auf den Tisch, so daß es hochkant steht. Über die andere Längsseite, die jetzt nach oben zeigt, legen Sie einen Bogen Papier, den Sie straff nach unten ziehen. Durch das Papier hindurch stechen Sie mit einem Messer ins Spiel. Wird das Spiel an der Einstichstelle geteilt, so sieht man, daß ausgerechnet dort die gezogene Karte liegt.
Sie werden zugeben, daß das ein herrlicher Effekt ist, und er kann sogar Fachleute täuschen. Anscheinend findet keines der bekannten Prinzipien Anwendung. Es wird gemischt, also ist keine Leitkarte möglich; Sie berühren das Spiel nicht, also können Sie auch keine geheimen Griffe ausführen; auch Mathematik scheint nicht im Spiele zu sein, denn es wird nichts abgezählt, außerdem spricht auch das Mischen dagegen. Und doch sind es die Leitkarte und die Mathematik, die dieses Wunder ermöglichen!
Sie benutzen eine entfernte Leitkarte. Legen Sie Ihre kurze Karte als 17. von oben ins Spiel. Wenn Sie die Sache mit einem unpräparierten oder geliehenen Spiel zeigen wollen, dann biegen Sie von der 17. Karte eine Ecke etwas an, das ist alles! Ansonsten spielt sich die Trickbehandlung genauso ab wie beschrieben.
Wiederholen wir noch einmal:
Das Spiel wird in drei etwa gleichgroße Päckchen ausgelegt, wobei der Mittelteil des Spieles Päckchen 2 wird. Päckchen 1 und 3 lassen Sie mischen, vom Päckchen 1 eine Karte merken und auf Päckchen 3 legen, darüber kommt Päckchen 1. Nun wird noch Päckchen 2 draufgelegt und einoder mehrmals abgehoben.
Jetzt erhalten Sie das Spiel. Sie rauschen einmal kurz, um Ihre Leitkarte zu finden, dann heben Sie dort so ab, daß sie zur obersten wird. Verwenden Sie die Karte mit der aufgebogenen Ecke, dann können Sie an dieser Stelle im Spiel einen kleinen Spalt entdecken. Heben Sie dort ab, so daß die angebogene Karte zur obersten wird. Und jetzt liegt die gezogene Karte genau als 16. im Spiel! Sicherlich können Sie im Moment nicht überschauen, warum das so ist, aber es ist Tatsache! Ihre Aufgabe besteht darin, das Spiel mit einem Messer möglichst genau in der Mitte zu teilen. Legen Sie zu diesem Zweck ein Blatt Papier über die Längsseite des Spieles, das erleichtert Ihnen das Schätzen, und dann versuchen Sie, mit der Messerspitze genau die Mitte zu finden. Dort wird die gezogene Karte liegen. Natürlich kann es vorkommen, daß Sie sich um eine oder zwei Karten irren, dann schauen Sie sich zunächst die andere neben dem Messer liegende Karte an. Und sollte sie auch das nicht sein, dann liegt sie eben als zweite, auch dieses Ergebnis ist für den Zuschauer überraschend, denn Sie wußten diesmal ja wirklich gar nichts!

9. Kapitel
Spalt und Injog

In diesem Kapitel wollen wir zwei Kunstgriffe kennenlernen, die eine wichtige Grundlage der gesamten modernen Kartenkunst sind, den Spalt (Break) und den Injog.

Der Spalt

Hierbei handelt es sich lediglich darum, in einem Spiel einen Spalt zu halten, eine kleine Lücke, oder, wie es im englischsprachigen Schrifttum heißt, einen Break. Das kann mit der Spitze des Kleinfingers geschehen, mit dem obersten Glied des Daumens oder mit einer Hautfalte. In der Praxis würde das im einfachsten Fall so aussehen:
Ein Zuschauer hat eine Karte gezogen und soll sie nun wieder in das Spiel zurückgeben.

Sie halten dieses in der linken Hand, mit der rechten heben Sie die Hälfte des Spieles nach oben ab und bitten den Zuschauer, seine Karte einzulegen. Sobald das geschehen ist, legen Sie die abgehobenen Karten wieder auf. Für die Zuschauer ist die Karte dadurch im Spiel begraben, für Sie nicht, denn Sie haben ja einen Spalt gebildet. Im Moment des Auflegens krümmten Sie den linken Kleinfinger etwas ein, so daß er über der gezogenen Karte eine Lücke im Spiel hält. Pressen Sie das Spiel mit der linken Hand fest zusammen, die Finger der rechten streichen egalisierend über die Kanten, von vorn und von der linken Seite ist dann vom Spalt nichts zu sehen, nur an der hinteren rechten Ecke klafft das Spiel auseinander (Abb. 4). Und Sie wissen: Darunter liegt die gezogene Karte.



Abb. 4

Wenn Sie erst mehr Übung haben, dann brauchen Sie nicht das ganze erste Glied des Kleinfingers einzustecken, es genügt ein Gegenpressen des Fingers, nur ein Teil der Fingerbeere hält den Spalt. Jetzt kommen Sie mit der rechten Hand von oben und übernehmen das Spiel. Dabei greift der Daumen an die hintere rechte Ecke und übernimmt den Spalt vom linken Kleinfinger. Natürlich rutscht der Daumen nicht ins Spiel hinein, lediglich etwas Haut der Daumenspitze trennt beide Hälften (Abb. 5). Es ist nun eine Kleinigkeit, alle Karten unter dem Spalt abfallen zu lassen, das Spiel also gewissermaßen abzuheben. Nach Vollendung dieses Abhebens würde die gezogene Karte oben liegen. Diese

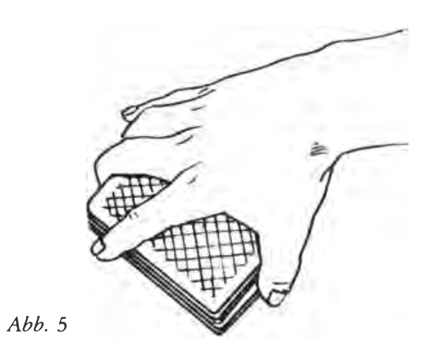


Abb. 5

Methode wäre für die Praxis doch etwas zu simpel. Machen wir es besser so:
Die linke Hand hält den Spalt über der gezogenen Karte, die rechte kommt von unten (!) und übernimmt das Spiel, wobei der Daumen natürlich den Spalt weiter hält. Sofort beginnen Sie, die Karten in die linke Hand abzumischen. Bis zum Spalt mischen Sie ganz normal, dann werfen Sie den Spielrest einfach drauf. Jetzt liegt die gezogene Karte oben.
Hier eine andere Möglichkeit, eine Karte mit Hilfe eines Spaltes zu lokalisieren, die sogar den Vorteil hat, daß man dem Zuschauer gegenüber behaupten kann, er hätte die Karte nicht einmal gezogen, er hätte sie nur gedacht.
Mit der linken Hand halten Sie ihm das Spiel entgegen, die Karten stehen dabei senkrecht, die Bildseite zeigt zum Zuschauer. Er selbst kann jetzt an irgendeiner Stelle das Spiel trennen, indem er einen Teil der Karten nach vorn biegt. Die jetzt sichtbare Karte merkt er sich, dann läßt er den abgebogenen Teil zurückschnellen, wodurch die Karte anscheinend wieder im Spiel begraben ist. In Wirklichkeit halten Sie mit dem linken Kleinfinger unten einen Spalt. Wenn nämlich der Zuschauer die Karten nach vorn biegt, dann lockern Sie Ihren Griff etwas. Die Trennstelle wird sich durch das ganze Spiel hindurch fortsetzen, Sie können sie in der rechten unteren Ecke deutlich spüren. Dort drücken Sie die Fingerspitze Ihres Kleinfingers hinein. Läßt der Zuschauer die abgebogenen

Karten zurückschnellen, dann hält Ihre Fingerbeere einen zwar kleinen, doch deutlich erkennbaren Spalt.

Mit den Fingern der rechten Hand egalisieren Sie das Spiel, dann übernehmen Sie es in diese Hand. Dabei hält der Daumen den Spalt weiter, notfalls vergrößert er ihn im Moment des Aufnehmens sogar etwas. So können Sie das Spiel auf den Tisch klopfen und mit der linken Hand noch einmal egalisierend über die Längsseiten streichen. Trotzdem sind Sie jederzeit in der Lage, das Spiel am Spalt zu trennen, um dort abzuheben oder bis dorthin abzumischen.

Sehr schön macht sich auch ein Trennen in zwei Pakete, die dann mittels Riffelmischen (s. nächstes Kapitel) ineinandergemischt werden. Sie brauchen dabei nur aufzupassen, daß die Karte, die unter dem Spalt lag, als letzte fällt, schon liegt die gedachte wieder oben.

Wie Sie den Spalt in der Praxis anwenden, möchte ich Ihnen an drei Beispielen zeigen.

Eine außergewöhnliche Wanderung

Eine vom Zuschauer gemerkte Karte wandert von der einen Spielhälfte in die andere, obwohl der Zuschauer beide Hälften hält. Zuletzt erscheint sie sogar noch an einer vom Zuschauer bestimmten Stelle.

Lassen Sie sich eine einstellige Zahl nennen, nehmen wir an, es wird fünf genannt. Sie zählen vier Karten oben vom Spiel ab, die fünfte legen Sie offen auf den Tisch. Die vier abgezählten Karten kommen auf das Spiel zurück, allerdings halten Sie unter ihnen mit dem Daumen einen Spalt. Die vier Finger der rechten Hand liegen dabei an der vorderen Schmalseite. Mit der linken Hand nehmen Sie von unten etwa die Hälfte des Spieles ab, drehen sie mit der Bildseite nach oben und legen sie auf die in der rechten Hand gehaltenen Karten auf. Der Spalt wird nach wie vor vom rechten Daumen gehalten (Abb. 6).

Die Kartenpäckchen wechseln die Hände, d.h., Sie ziehen mit der rechten Hand die

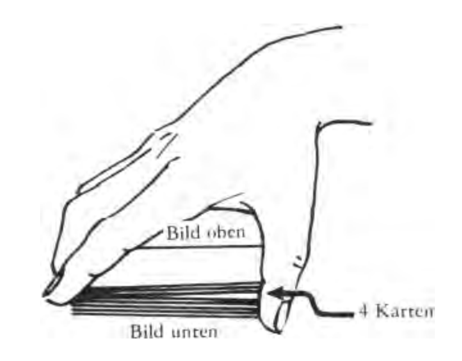


Abb. 6

offen liegenden Karten und die vier über dem Spalt liegenden nach rechts, während die linke Hand die untere Hälfte übernimmt und einem Zuschauer überreicht (Abb. 7). Anscheinend haben Sie nur die Hälfte des Spieles nach oben gedreht, niemand vermutet, daß sich darunter noch vier falsch herum liegende Karten befinden. Legen Sie die Karten aus der rechten Hand auf die immer noch auf dem Tisch liegende anfangs herausgesuchte Karte.



Abb. 7

Der Zuschauer mischt seine Hälfte, Sie die Ihre. Dabei müssen Sie die untersten vier Karten unberührt lassen, Sie dürfen Ihren Platz unter dem Spiel nicht verlassen (s. Kapitel »Mischen«). Wenn der Zuschauer fertig ist, dann fragen Sie ihn, ob er auch ganz sicher sei, daß sich die gewählte Karte – nehmen wir an, es war Kreuz Dame – nicht in seinem Päckchen befinde. Zur Sicherheit soll er die Karten noch einmal durchsehen, dann soll er das Päckchen mit

der Bildseite nach unten in die Hand nehmen. Sie legen Ihr Päckchen auf das des Zuschauers, wobei Ihre Karten nach wie vor mit der Bildseite nach oben zeigen. Der Zuschauer soll nun eine Karte nach der anderen abnehmen und ablegen, bis die Kreuz Dame zu sehen ist. Aber diese erscheint nicht, selbst wenn alle offenen Karten abgelegt sind.
Der Zuschauer wird nach der Zahl gefragt, die er am Anfang genannt hatte. Noch einmal soll er so viele Karten von seinem Päckchen abzählen. Er tut es, und genau bei seiner Zahl – im Beispiel also als fünfte Karte – erscheint die Kreuz Dame, mit der Bildseite nach oben liegend.
Das ist ein recht einfach durchzuführender Trick, der aber eine sehr überraschende Wirkung hat.

Doppelte Verwandlung
Das Kartenspiel wird geteilt, jede Hand nimmt eine Hälfte, und auf die Bildseite jedes Päckchens wird ein schwarzer Bube gelegt. Werden beide Päckchen aneinander gerieben, so verschwinden die beiden Buben, um auf gleiche Weise wieder zu erscheinen.
Das ist ein hübscher optischer Trick, den man zwischen zwei anderen bringen kann, wenn gerade einmal zwei Karten gleichen Wertes auf dem Tisch liegen.
Bleiben wir bei den beiden schwarzen Buben, die vorerst offen auf dem Tisch liegen. Das Spiel halten Sie verdeckt in der linken Hand, heben die Hälfte ab und legen sie auf den Tisch. Die beiden Buben legen Sie mit der Bildseite nach oben auf das immer noch rückenoben gehaltene Päckchen in der linken Hand. Fächern Sie die beiden Karten noch einmal aus, gewissermaßen, um sie zu zeigen, in Wirklichkeit jedoch, um die nächste Karte ebenfalls etwas zur Seite zu schieben, es ist die erste Karte, die mit der Rückseite nach oben zeigt. Wenn Sie die Karten wieder egalisieren, geht die Spitze Ihres Kleinfingers unter diese Karte und bildet einen Spalt.
Den obersten Buben legen Sie offen auf den Tisch, den anderen nehmen Sie ab. Dabei egalisieren Sie beide Karten über dem Spalt und nehmen Sie als eine hoch, die vier Finger liegen an der äußeren, der Daumen an der inneren Schmalseite (s. Kapitel »Dublieren«). Die Spielhälfte wird nun mit der Bildseite nach oben gedreht, dann legen Sie den Buben wieder auf. Er liegt nun auf der Bildseite des Päckchens, und niemand weiß, daß darunter noch eine weitere Karte mit der Rückseite nach oben liegt. Halten Sie mit dem linken Kleinfinger weiterhin einen Spalt unter dieser Doppelkarte.
Mit der rechten Hand ergreifen Sie nun den anderen Buben, drehen ihn rückenoben und schieben ihn unter das auf dem Tisch liegende Kartenpäckchen. Indem Sie den Buben wie eine Schaufel benutzen, nehmen Sie das Päckchen auf. Drehen Sie es mit der Bildseite nach oben und bringen Sie es neben das andere (s. Abb. 8). Wie einen


Abb. 8

Buchdeckel kippen Sie es auf das Päckchen in der linken Hand, sofort ergreifen Sie es wieder von oben, wobei die vier rechten Finger an der vorderen, der Daumen an der hinteren Schmalseite liegen. Mit diesem Griff werden auch die Karten über dem Spalt erfaßt. Reiben Sie beide Päckchen etwas aneinander, dann gehen Sie mit dem oberen Päckchen zur Seite und drehen es mit der Bildseite nach oben, die beiden Buben sind verschwunden!
Um sie wiedererscheinen zu lassen, verfahren Sie eigentlich genauso, gestalten die Sache aber effektvoller, indem Sie einen Zuschauer um Mitwirkung bitten. Legen Sie das in der rechten Hand gehaltene Päckchen mit der Bildseite nach unten auf

den Tisch, die in der linken gehaltene Hälfte ebenfalls bildunten darüber, dann egalisieren Sie. Bitten Sie einen Zuschauer, etwa die Hälfte des Spieles abzuheben. Den liegengebliebenen Teil nehmen Sie auf und drehen ihn mit der Bildseite nach oben, der Zuschauer macht mit seinem Päckchen dasselbe. Während dieses Vorganges schiebt sich Ihr linker Kleinfinger wieder unter die obersten beiden Karten, er befindet sich dann zwischen den beiden Buben, die als zweite und dritte Karte Bild gegen Bild liegen.
Die Spielhälfte des Zuschauers nehmen Sie in die rechte Hand und klappen sie wieder auf die andere, wobei Sie genau wie vorher die Karte über dem Spalt stehlen. Schon können Sie auf den Bildseiten die beiden wiedererschienenen Buben zeigen.
Wenn Sie das Spiel wieder vereinen, werden Sie merken, daß eine Karte falsch herum liegt. Sie können diese bei Gelegenheit wieder herumdrehen, vielleicht haben Sie aber auch eine Idee, wie man diese falsch liegende Karte für den nächsten Trick verwenden kann.

Die unsichtbare Karte
Lesen Sie zunächst den Effekt von diesem unterhaltsamen Kartentrick:
Der Vorführende riffelt einem Zuschauer das Spiel vor und stoppt an der Stelle, die dieser durch »halt« bestimmt. Der Zuschauer merkt sich die dort sichtbare Karte, ohne sie aus dem Spiel zu nehmen. Der Rest der Karten wird auch noch abgeriffelt und dann das ganze Spiel egalisiert. Der Künstler nimmt eine Karte aus dem Spiel, d. h., er tut so, die Zuschauer sehen nichts. Dabei behauptet er, daß er die Karte unsichtbar gemacht hätte. Diese unsichtbare Karte legt er einfach in die Luft. Um den Beweis für seine Behauptung anzutreten, nimmt er die obere Hälfte des Spieles, dreht sie mit der Bildseite nach oben und blättert jede Karte einzeln vor, die gedachte ist nicht dabei. Das wiederholt sich mit der zweiten Spielhälfte, auch hier ist die gedachte Karte nicht zu sehen, sie ist also tatsächlich aus dem Spiel verschwunden. Der Künstler nimmt die »unsichtbare Karte« aus der Luft, schaut sie sich an und sagt: »Sie sehen nichts, aber ich kann sie deutlich erkennen, es ist Herz Sieben!«
Der Zuschauer bestätigt, daß Herz Sieben seine gedachte Karte war. Bevor sie der Magier wieder ins Spiel zurückschiebt, dreht er sie offensichtlich herum, so daß sie mit der Rückseite nach vorn zeigt. Wird zuletzt das Spiel ausgeblättert, so findet man mittendrin die Herz Sieben, verkehrtherum liegend.
Sie werden zugeben, daß das eine sehr effektvolle Sache ist. Das Spiel mit der unsichtbaren Karte läßt sich ausbauen, die Zuschauer sind darüber sehr amüsiert. Und dabei ist die Durchführung ein Kinderspiel, Sie brauchen nur einen Spalt zu halten, das ist alles! Hier haben Sie die genaue Methode, die Sie mit einem Spiel in der Hand ausprobieren sollten.
Sie halten das Spiel senkrecht in Ihrer linken Hand, die Bildseite ist zum Zuschauer gerichtet. Die Finger Ihrer rechten Hand liegen auf der oberen Schmalseite, der Daumen unten. Mit den Fingern lassen Sie einzeln Karten abspringen, bis der Zuschauer »halt« sagt. Dort stoppen Sie und halten mit dem linken Kleinfinger einen Spalt, wie es schon weiter oben beschrieben wurde. Der Zuschauer merkt sich die Karte. Weiteres Abriffeln und scheinbares Egalisieren der Karten hindert Sie nicht daran, den Spalt weiter zu halten. Es genügt, wenn Sie die Spitze des Kleinfingers seitlich gegen die Karten drücken.
Jetzt spielen Sie das Spiel mit der »unsichtbaren Karte«. Tun Sie so, als ob Sie eine Karte aus dem Spiel herausziehen und in die Luft legen würden. Schieben Sie die Karte in der Luft ruhig noch etwas zur Seite, »damit niemand dagegenstößt«.
Nun müssen Sie das Spiel vorblättern, um zu beweisen, daß die gezogene Karte nicht mehr drin ist. Greifen Sie mit der rechten Hand wieder zu, der Daumen erfühlt an der

hinteren Schmalseite den Spalt, läßt dort noch eine Karte abspringen und hebt alle Karten darüber ab. Diese Spielhälfte wird umgedreht und mit der Bildseite nach oben dem Zuschauer langsam vorgeblättert, wobei die linke Hand, die nach wie vor den Spielrest mit Spalt unter der obersten Karte hält, mithilft (Abb. 9).

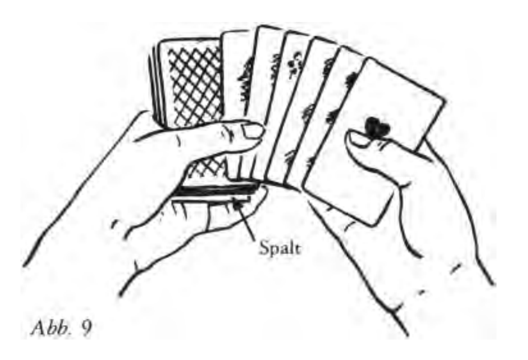
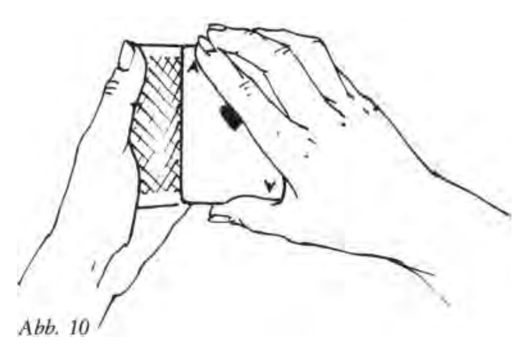
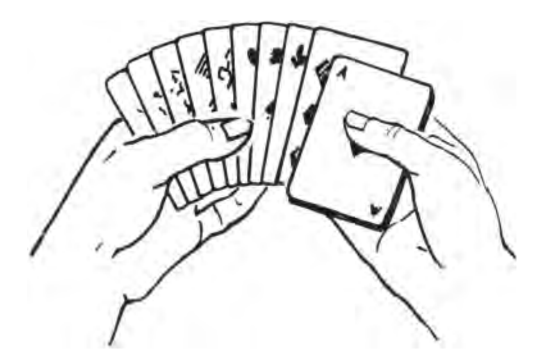


Abb. 9

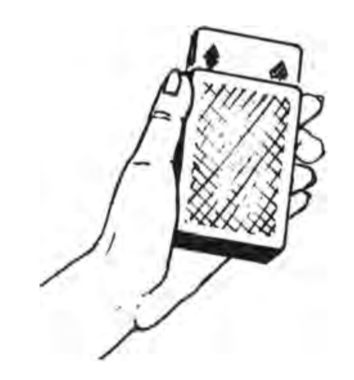
Der Zuschauer entdeckt seine Karte natürlich nicht. Alle ausgebreiteten Karten werden zusammengeschoben und egalisiert. Dabei kommt die Karte über dem Spalt von der linken Spielhälfte dazu. Das geht wunderschön, da der Vorgang des Egalisierens ja von den Fingern und dem Daumen der linken Hand direkt über dem Restspiel durchgeführt wird (Abb. 10). Zuletzt hal-


Abb. 10

ten Sie in der rechten Hand ein bildoben liegendes Päckchen, bei dem unten eine Karte falsch herum liegt, und in der linken Hand ein verdecktes. Drehen Sie nun die Karten in der linken Hand um. Gleichzeitig wechselt die rechte Hand ihren Griff. Zum Egalisieren wurde das Päckchen an den Schmalseiten erfaßt, jetzt nehmen Sie es wieder in Austeilhaltung, um der linken Hand beim Ausbreiten ihrer Karten helfen zu können. Die linke schiebt die Karten einzeln nach rechts unter die dort befindlichen Karten, wobei sie etwa 3 cm nach vorn überstehen (Abb. 11).
Schließlich sind alle Karten gezeigt, und der


Abb. 11

Zuschauer konnte seine gedachte Karte nicht entdecken. Schieben Sie die Karten zusammen. Zunächst einmal egalisieren Sie beide Längsseiten, wobei das untere Päckchen immer noch nach vorn übersteht. Dann stellen Sie die Karten senkrecht, so daß die Bildseite zu den Zuschauern zeigt,


Abb. 12

und stoßen sie auf dem Tisch glatt. Dabei werfen Sie einen schnellen Blick auf die hinten sichtbar werdende umgedrehte Karte, bevor sie im Spiel verschwindet (Abb. 12). Nun wissen Sie alles. Pflücken Sie die unsichtbare Karte aus der Luft,

betrachten Sie sie, und dann nennen Sie die Karte, die Sie soeben im Spiel gesehen haben. Drehen Sie die angebliche Karte offensichtlich herum und stecken Sie sie ins Spiel zurück, alles schön mimisch ausgeführt. Nun warten Sie einen Moment, damit sich die Karte wieder »materialisieren« kann, dann breiten Sie das Spiel aus. Mitten in den verdeckten Karten liegt eine mit der Bildseite nach oben, die gedachte Karte des Zuschauers.
Die Erklärung liest sich etwas kompliziert, in Wirklichkeit ist die Ausführung ein Kinderspiel, probieren Sie es nur einmal.

Injog

Unter diesem eigenartigen Namen – mir ist kein deutsches Wort dafür eingefallen – versteht man in der Kartenkunst die Markierung einer bestimmten Stelle im Spiel, indem man eine Karte an der hinteren Schmalseite etwas herausstehen läßt. In Verbindung mit dem Spalt und dem im nächsten Kapitel ausführlicher beschriebenen Mischen ist der Injog einer der wichtigsten Griffe der modernen Kartenkunst, obwohl man ihn eigentlich gar nicht als »Kunstgriff« bezeichnen kann, so simpel ist er in der Ausführung. Seine genaue Anwendung lernen wir im nächsten Kapitel kennen, hier sei nur das Prinzipielle gesagt.
Beim Injog steht also eine Karte an der hinteren Schmalseite des Spieles etwa 1 cm weit hervor (S. Abb. 13). Beim Egalisieren des Spieles schiebt der Daumen diese Karte hinein, wobei sich fast automatisch ein Spalt bildet, wenn der Daumen etwas nach oben oder nach unten drückt. Setzen Sie den Daumen tiefer an und drücken ihn beim Egalisieren nach oben, so bildet sich der Spalt unter der herausstehenden Karte. Drücken Sie mit dem Daumen von oben nach unten, so entsteht der Spalt über der Injogkarte.
Damit haben wir eine weitere Möglichkeit, wie man eine in das Spiel gelegte Karte



Abb. 13 *Abb. 13a*

unter Kontrolle bringen kann. Hier zwei Beispiele:
1. Eine Karte wurde gezogen und gemerkt, sie soll jetzt wieder in das Spiel zurückgegeben werden. Heben Sie etwa die Hälfte des Spieles ab und halten den Rest dem Zuschauer hin, damit er seine Karte auflegen kann. Ist das geschehen, so werfen Sie den abgehobenen Spielteil auf die soeben aufgelegte Karte. Das geschieht aber nicht senkrecht von oben, sondern in ganz flachem Winkel von hinten nach vorn. Sie werden feststellen, daß das aufgeworfene Päckchen nicht plan auf dem Spielrest liegt, sondern staffelförmig von hinten nach vorn. Die Teilung über der eingelegten Karte ist deutlich zu erkennen. Schauen Sie sich die Abbildung 13a an, Sie sehen, daß die Finger der linken Hand gewissermaßen eine Führung für die Karten bilden. Der Daumen sichert die linke Längsseite, Mittel- und Ringfinger die rechte, während der Zeigefinger an der vorderen Schmalseite dafür sorgt, daß die aufgeworfenen Karten nicht über das Spiel hinausschießen.
Wenn Sie das Spiel egalisieren, drücken Sie mit dem Daumen von unten nach oben und bilden so unter den hervorstehenden Karten einen Spalt. Sie brauchen nun nur noch am Spalt abzuheben, schon liegt die gezogene Karte oben. Ich würde Ihnen natürlich empfehlen, an dieser Stelle nicht nur einfach abzuheben, sondern das später beschriebene Doppeltabheben oder Nach-

obenmischen anzuwenden, der Kunstgriff wäre sonst zu leicht zu durchschauen.
2. Ich möchte Ihnen noch eine weitere sehr wirksame Methode der Injogkontrolle beschreiben. Schlagen Sie einen Fächer, aus dem Sie den Zuschauer eine Karte ziehen lassen. Den Fächer halten Sie geöffnet in der Hand, und wenn der Zuschauer seine Karte gemerkt hat, dann darf er sie in den Fächer zurückstecken. Das wird ihm allerdings nur bedingt möglich sein, denn Sie drücken die hinteren Schmalseiten – am Drehpunkt des Fächers – so stark zusammen, daß der Zuschauer seine Karte nicht bis ganz nach unten stecken kann. Ehe sich der Zuschauer dieser Tatsache allerdings bewußt wird, schließen Sie den Fächer. Das geschieht mit der freien Hand in einer kreisförmigen Bewegung von vorn nach hinten, so daß die vorher vordere Schmalseite der Karten nach hinten kommt. Und dort schaut die vom Zuschauer eingesteckte Karte jetzt 1 bis 2 cm weit heraus. Die Abbildungen 14 und 15 verdeutlichen den Vorgang.



Abb. 14

Schauen Sie nicht auf diese Karte, sondern egalisieren Sie, wobei Sie diesmal mit dem Daumen von oben nach unten drücken und dadurch einen Spalt über der Karte erhalten. Und wieder können Sie durch Abheben, Doppeltabheben oder Nachobenmischen die Karte zur obersten machen.



Abb. 15

10. Kapitel
Das Mischen

Überhandmischen

Jeder, der in irgendeiner Form Karten spielt, kennt auch das Überhandmischen. Es ist die bei uns gebräuchlichste Art, ein Kartenspiel zu mischen. Deshalb beschränken wir uns hier auf eine ganz kurze Anleitung:
Die linke Hand hält das Spiel, der Daumen liegt auf der Rückseite, der Zeigefinger an der vorderen Schmalseite, Mittel- und Ringfinger auf der Bildseite, und der Kleinfinger ist eingebogen, so daß er an der hinteren Schmalseite zu liegen kommt. Dadurch haben Sie das Spiel von allen Seiten im Griff.
Von oben kommend, greifen Sie mit der rechten Hand zu, der Daumen liegt dabei an der hinteren Schmalseite, die Spitzen von Mittel- und Ringfinger an der vorderen, der Zeigefinger liegt auf der oberen Längsseite, und zwar ziemlich weit vorn, während der Kleinfinger frei ist.
So ziehen Sie das Spiel nach oben aus der linken Hand fort, während der linke Daumen gleichzeitig von der Rückseite des Spieles einige Karten abstreift, die in der linken zurückbleiben. Der Vorgang wiederholt sich, die Karten aus der rechten Hand gehen vor die der linken, der linke Daumen zieht weitere Karten ab. Das wiederholt

sich so lange, bis alle Karten in der linken Hand angekommen sind. Zuletzt streichen Finger und Daumen der rechten Hand über die Längsseiten, um die Karten zu egalisieren. Nach Bedarf kann das Mischen wiederholt werden.

Schauen Sie sich dieses Mischen im Spiegel an. Jedesmal, wenn Sie ein Spiel überhandmischen, sollte es genauso aussehen, auch wenn Sie irgendeinen Kunstgriff dabei anwenden. Und es lassen sich eine Menge recht einfacher, unauffälliger und doch wirksamer Kunstgriffe benutzen!

Kontrollieren der obersten Karte

Eine Karte liegt oben und soll nach dem Mischen wieder oben liegen. Mischen Sie auf die übliche Weise, dabei achten Sie lediglich darauf, daß Sie die oberste Karte allein abziehen. Sie wird beim ersten Mischvorgang zur untersten des Spieles. Nun mischen Sie ein zweites Mal, wobei Sie achtgeben, daß die letzte Karte allein abgezogen wird, schon ist die vorher oberste wieder nach oben gekommen.

Eine raffiniertere Methode erreicht diese Wirkung auch mit nur einem Mischgang. Dabei müssen Sie allerdings ein wenig üben. Beginnen Sie ganz normal mit dem Mischen, d.h., Sie ziehen mit dem linken Daumen einige Karten von oben in die linke Hand ab. Wenn sich jetzt die rechte wieder senkt und mit dem Spiel über die soeben abgezogenen Karten kommt, dann passiert gleichzeitig zweierlei: Zunächst zieht der Daumen weitere Karten vom Spiel herunter. Gleichzeitig erfassen aber die zweiten Glieder von Daumen, Mittel- und Ringfinger die Karten in der linken Hand und heben sie wieder mit hoch. Zwischen dem Spiel und den aufgenommenen Karten bildet sich dabei eine Lücke. Jetzt wird ganz normal weitergemischt, bis alle Karten über dieser Lücke abgemischt sind, dann kommen die aufgenommenen Karten als letzte auf das Spiel. Die vorher oberste Karte liegt dadurch wieder oben. Probieren Sie diesen Vorgang mit einem Spiel in der Hand langsam durch, Sie werden dann sofort verstehen, wie es gemeint ist.

Bei diesem und allen folgenden Mischvorgängen müssen Sie darauf achten, daß der Mischvorgang kontinuierlich abläuft, daß es keine Unterbrechungen gibt. Am besten ist es, wenn Sie sich von Anfang an daran gewöhnen, beim Mischen nicht auf das Spiel zu schauen.

Kontrollieren der untersten Karte

Hierbei soll also die unter dem Spiel liegende Karte ihre Lage beibehalten. Das ist recht einfach zu bewerkstelligen. Wenn Sie mit dem Mischen beginnen, dann zieht Ihr linker Daumen die oberste Karte des Spieles allein ab, gleichzeitig pressen sich aber Mittel- und Ringfinger der linken Hand von unten so stark gegen die unterste Karte des Spieles, daß diese auch mit abgezogen wird.

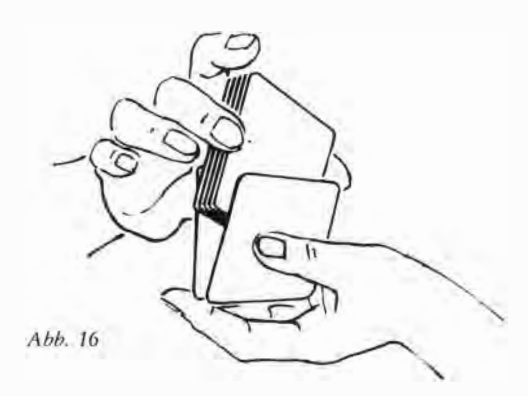


Abb. 16

Die Abbildung 16 zeigt diesen Vorgang. Wenn Sie nun normal weitermischen, wird hinterher die unterste Karte auch unten geblieben sein.

Kontrolle der obersten und der untersten Karte gleichzeitig

Mitunter ist es nötig, daß sowohl die unterste wie auch die oberste Karte beim Mischen an ihrem Platz verbleiben. Verfahren Sie wie eben beschrieben, ziehen Sie also die oberste und unterste Karte gleichzeitig ab, dann mischen Sie normal weiter. Jetzt egalisieren Sie das Spiel und führen den gleichen Mischvorgang noch einmal durch.

Sie ziehen also wieder die oberste und unterste Karte gleichzeitig ab. Und nun müssen Sie lediglich darauf achten, daß die letzte Karte einzeln aufgeworfen wird, dann ist nämlich die oberste wieder oben angekommen, während die unterste ihren Platz nie verlassen hat.

Einzelabziehen
Auch das sollte man üben, es wird mitunter gebraucht, vor allem bei einem weiter hinten beschriebenen Falschmischen. Bemühen Sie sich, die Karten so zu mischen, daß Sie jeweils nur eine einzige Karte abziehen. Das ist zu erreichen, wenn Sie einerseits mit dem linken Daumen stark auf das Spiel drücken, andererseits dieses aber mit den Fingern der rechten Hand etwas fester einklemmen, so daß immer nur eine einzige Karte freigegeben wird. Achten Sie beim Einzelmischen besonders darauf, daß der Rhythmus des Mischens erhalten bleibt. Einwandfrei klappt es nur mit Karten von sehr guter Qualität.

Mischübungen
Um die nötige Routine beim Überhandmischen zu bekommen, empfehle ich Ihnen folgende Übungen, die Sie so lange durchexerzieren sollten, bis sie reibungslos klappen:
1. Drehen Sie die oberste Karte des Spieles mit der Bildseite nach oben, damit Sie selbst eine Kontrolle haben. Dann mischen Sie diese Karte nach unten und beim zweitenmal wieder nach oben.
2. Mischen Sie die Karte wieder nach unten, dann mischen Sie mehrmals, wobei die Karte unten bleibt, um sie schließlich wieder nach oben zu mischen.
3. Drehen Sie die unterste Karte des Spieles auch noch bildoben. Nun mischen Sie so, daß oberste und unterste Karte auf ihrem Platz bleiben. Das machen Sie mehrmals.
4. Mischen Sie mit Einzelabziehen. Zunächst ziehen Sie die oberste Karte und weitere 10 Karten einzeln ab, dann werfen Sie den Spielrest darauf. Nun können Sie kontrollieren, zwischen den beiden offenen Karten müssen 10 verdeckte Karten liegen. Wenn Sie einige Fertigkeiten erworben haben, können Sie das Gelernte in einem Trick anwenden.

Die Korrektur des Zufalls
Hören Sie zunächst den Text, den der Vorführende spricht:
»Bitte mischen Sie das Spiel, dann legen Sie es auf den Tisch. Jetzt nennen Sie irgendeine Karte! – Karo As, gut! Wenn Sie nun die oberste Karte umdrehen und das wäre Karo As, was würden Sie sagen? – Moment – sicherlich würden Sie ein Wort benutzen! Jawohl – Zufall! Also decken Sie auf. Der Zufall ist nicht eingetreten, es ist Pik Bube. Notieren Sie bitte den Namen dieser Karte. Mischen wir noch einmal und wiederholen das Ganze, drehen Sie also wieder die jetzt oben liegende Karte um. Es ist wieder nicht Karo As, sondern Herz Acht. Bitte notieren Sie auch den Namen dieser Karte.
Wir mischen das Spiel gründlich. Was glauben Sie, wie oft wir den Versuch machen müßten, bis wir die gewünschte Karte oben hätten? Sie haben recht, das hängt vom Zufall ab. Es ist möglich, daß es selbst bei tausend Wiederholungen nicht klappt, der Zufall läßt sich nicht zwingen! Versuchen wir es anders.
Hier haben Sie das Spiel, teilen Sie es in zwei Päckchen, immer eine links, eine rechts. Beide Pakete mischen wir noch einmal. Wir sprachen vom Zufall. Der Zufall hat uns zwei Karten notieren lassen, der Zufall hat ein gemischtes Spiel in zwei Päckchen geteilt. Lesen Sie bitte die Namen der beiden notierten Karten vor, dann drehen Sie die beiden obersten Karten um – es sind die richtigen. Also läßt sich der Zufall doch zwingen?!«
Das ist eigentlich ein sehr simpler Trick, der aber durch seine Einkleidung ganz ausgezeichnet wirkt. Die ganze Technik besteht im Mischen. Wenn die erste Karte – im Beispiel Pik Bube – notiert worden ist, wird die Karte wieder umgedreht und auf

das Spiel gelegt. Beim anschließenden Mischen kommt sie nach unten. Auf gleiche Weise wird die zweite Karte zur zweiten von unten gemacht, Sie brauchen nur beim zweiten Mischen die oberste und unterste gleichzeitig abzuziehen.
Wenn jetzt das Spiel ausgeteilt wird, liegen die beiden Karten – Pik Bube und Herz Acht – als oberste der Päckchen. Wenn Sie wollen, können Sie jedes Päckchen noch einmal mischen, wobei die Karten natürlich oben bleiben müssen. Das ist alles!

Injogmischen

Das normale Überhandmischen wird in Verbindung mit dem Injog zum überzeugendsten, einfachsten und am vielseitigsten anwendbaren Kartengriff. Bei seiner Anwendung können Sie ein Spiel vor den Augen der Zuschauer völlig korrekt mischen, und doch behalten Sie eine oder mehrere Karten ständig unter Kontrolle, d. h., die Karten bleiben trotz des heftigsten Mischens oben oder unten. Sie können damit ganze Kartenpäckchen in unveränderter Reihenfolge halten, ja sogar ein ganzes – gelegtes – Spiel in der Originalreihenfolge belassen. Ich empfehle Ihnen, gerade diese Griffe genau einzustudieren, sie sind wirklich nicht schwer.

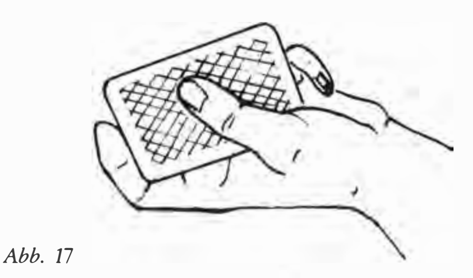


Abb. 17

Abb. 17 zeigt Ihnen die Grundhaltung der linken Hand beim Injogmischen. Es ist nahezu die gleiche Haltung wie beim normalen Überhandmischen, lediglich die Stellung des Zeigefingers an der vorderen Schmalseite und des Kleinfingers an der hinteren ist zu beachten. Diese beiden Finger begrenzen und kontrollieren die abgemischten Karten.
Nun zum Mischen selbst: Heben Sie mit der rechten Hand etwa die Hälfte der Karten von der Bildseite her hoch, dann mischen Sie sie auf den liegengebliebenen Teil auf, indem Sie mit dem linken Daumen Karten abziehen. Dabei bewegen Sie bei der ersten Karte die rechte Hand etwas nach hinten, also zu sich. Die erste vom linken Daumen abgezogene Karte kommt dadurch etwas weiter nach hinten und überragt das Spiel an der hinteren Schmalseite um 1 bis 2 cm. Die weiteren Karten werden normal abgemischt, so daß zum Schluß die erste abgezogene Karte als einzige hinten aus dem Spiel herausschaut, also einen Injog bildet (Abb. 18).
Um das Mischen zu vollenden, heben Sie alle Karten unter dem Injog ab und legen Sie nach oben. Der rechte Daumen stößt dabei gegen die Bildseite der herausstehenden Karte (Abb. 19) und trennt das Spiel dort. Die Injogkarte wird dadurch zur untersten des Spieles. Bei dieser Methode wird also nur die Hälfte des Spieles gemischt und dann noch einmal abgehoben.
Überzeugender ist die zweite Methode, bei der das Spiel zweimal gemischt wird. Nach dem ersten Mischgang liegt das Spiel in der linken Hand, wie es Abb. 18 zeigt. Die rechte Hand umgreift das Spiel von der Bildseite(!) her kommend, wobei die Finger an der vorderen Schmalseite sind. Der Daumen drückt an der hinteren Schmalseite von unten gegen die Injogkarte und schiebt sie



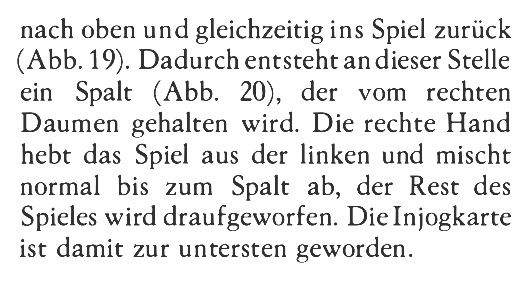
Abb. 18



Abb. 19



Abb. 20



nach oben und gleichzeitig ins Spiel zurück (Abb. 19). Dadurch entsteht an dieser Stelle ein Spalt (Abb. 20), der vom rechten Daumen gehalten wird. Die rechte Hand hebt das Spiel aus der linken und mischt normal bis zum Spalt ab, der Rest des Spieles wird draufgeworfen. Die Injogkarte ist damit zur untersten geworden.

Kontrolle einer Karte

Der Zuschauer legt eine Karte in das Spiel ein, und Sie wollen durch das Mischen erreichen, daß sie nach oben kommt.

Mischen Sie das Spiel dem Zuschauer zunächst langsam ganz normal vor. An irgendeiner Stelle soll er während des Mischens seine Karte ins Spiel legen. Der Zuschauer tut das, und Sie mischen ohne Pause weiter. Allerdings machen Sie mit der Karte über der Zuschauerkarte Injog, lassen sie also hinten etwas herausstehen. Damit das nicht auffällt, mischen Sie den Rest des Spieles unregelmäßig auf. Beim späteren Egalisieren dieser Karten schiebt sich der Daumen unter die Injogkarte und hält dort den bewußten Spalt. Nun können Sie entweder dort einfach abheben oder aber bis dorthin abmischen, die Karte des Zuschauers wird dann ganz oben auf dem Spiel liegen, während er selbst schwören möchte, daß sie durch das Mischen rettungslos im Spiel verlorenging.

Eine Feinheit bei dieser Methode besteht darin, daß Sie nicht unmittelbar mit der folgenden Karte Injog machen, sondern erst mit der zweiten, dritten oder vierten. Die Karte des Zuschauers liegt dann hinterher nicht ganz oben, sondern an zweiter, dritter oder vierter Stelle.

Kontrolle eines Kartenpäckchens

Nehmen wir an, oben auf dem Spiel liegen sechs Karten, die Sie vorher aussortiert haben und die dort liegenbleiben müssen. Um den Verdacht der Zuschauer, daß die Karten sortiert sein könnten, schon im Keime zu ersticken, mischen Sie jetzt einmal. Dank Injog bleiben die oben liegenden Karten unberührt. Und das geht so: 2/3 des Spieles ziehen Sie von unten her hoch, machen mit der ersten abgezogenen Karte Injog, dann mischen Sie den Rest drauf. Jetzt ergreifen Sie das ganze Spiel von unten, wobei Sie mit dem Daumen einen Spalt bilden. Bis zu diesem Spalt mischen Sie normal ab, den Rest werfen Sie als geschlossenes Päckchen darauf. Die vorbereiteten Karten werden in alter Reihenfolge oben auf dem Spiel liegen.

Um ein Päckchen unter dem Spiel liegender Karten zu kontrollieren, können Sie ähnlich verfahren. Es gibt aber eine einfachere Methode: Halten Sie das Spiel wie beim normalen Überhandmischen, doch strecken Sie Mittel- und Ringfinger möglichst weit aus, so daß die Fingerkuppen über die nach oben weisende Längsseite des Spieles hinwegragen. So halten Sie die unteren Karten

fest, während gleichzeitig der linke Daumen die ersten Karten von der Rückseite des Spieles her abzieht. Nun mischen Sie normal weiter.

Falschmischen

Mitunter ist es nötig, die Reihenfolge eines ganzen Spieles zu erhalten, denken wir nur an ein gelegtes Kartenspiel. Trotzdem wäre es gut, wenn dieses Spiel auch »gemischt« werden könnte, da dadurch ein eventuell aufkommender Verdacht der Zuschauer von vornherein entkräftet werden könnte. Als Ausweg bietet sich das »falsche Mischen« an, von dem im Laufe der Zeit eine ganze Anzahl verschiedener Methoden entwickelt wurden. Hier eine kleine Auswahl.

Das Charlier-Mischen

Diese Methode stammt von dem großen Kartenkünstler Charlier, der Anfang des vorigen Jahrhunderts plötzlich in England auftauchte, alle Welt mit seinen einmaligen Kartentricks in Erstaunen versetzte und nach kurzer Zeit geheimnisvoll wieder verschwand. Bis heute ist nicht bekannt, wer dieser mysteriöse alte Mann in Wirklichkeit war.

Es handelt sich bei diesem Falschmischen um ein gut verschleiertes ständig wiederholtes Abheben. Wenn Sie es benutzen wollen, dann sprechen Sie lieber nicht von mischen, denn im allgemeinen werden Karten anders gemischt. Sagen Sie einfach, daß Sie die Karten etwas durcheinanderbringen wollen. Mit der linken Hand halten Sie das Spiel (s. Abb. 21—23), der linke Daumen schiebt einige Karten vom Spiel herunter in die rechte Hand (Päckchen 1). Nun schieben die linken Finger einige Karten von der Bildseite des Spieles hervor (Päckchen 3) und legen sie auf die Karten in der rechten Hand. Der Rest des Spieles (Päckchen 2) kommt wieder nach unten. Wiederholen Sie das Ganze noch

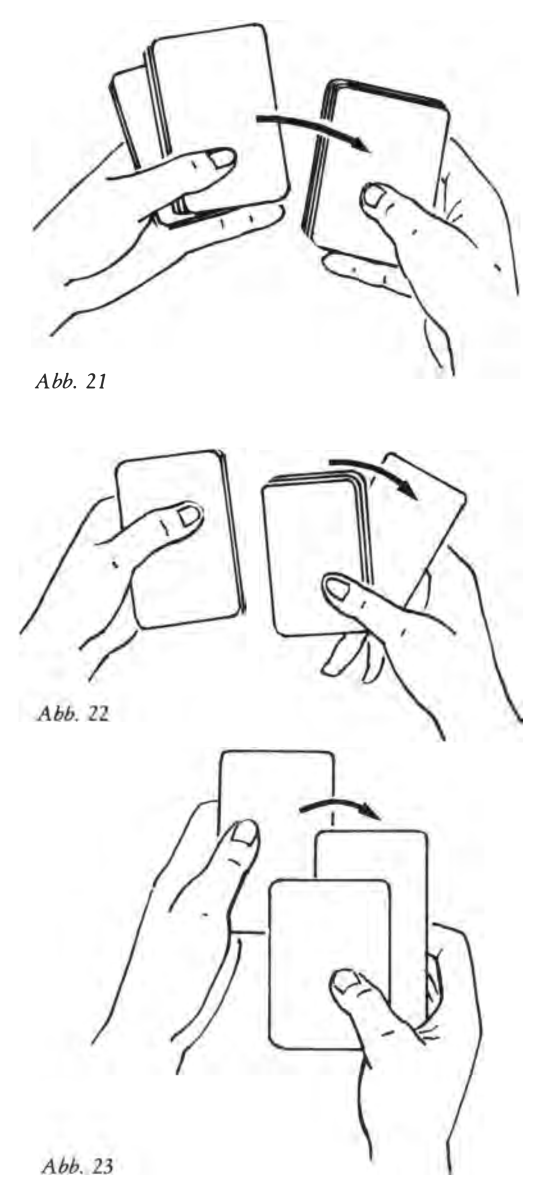


Abb. 21

Abb. 22

Abb. 23

einmal, dabei nehmen Sie kleinere Päckchen, so daß Sie den angeblichen Mischvorgang 6- bis 8mal wiederholen können. Merken Sie sich: Die Karten von oben kommen nach unten, die von unten gelangen nach oben. Im Endeffekt ist das tatsächlich nichts als ein fortlaufendes Abheben, man hat aber die Illusion, daß die Karten restlos durcheinander kommen.

Wenn Sie sich die unterste Karte merken, hinterher das Spiel kurz durchsehen und so abheben, daß diese Karte wieder nach unten kommt, dann haben Sie es in der gleichen Ordnung wie vorher. Noch besser macht sich eine kurze Karte, die oben liegt. Nach dem Charlier-Mischen brauchen Sie nur bei dieser Leitkarte abzuheben, schon ist die Reihenfolge wiederhergestellt.

Das Dreipäckchenmischen

Hier haben Sie eine Falschmischmethode, die recht überzeugend wirkt, weil sie fast wie ein normales Überhandmischen aussieht. Das Spiel befindet sich in Ihrer linken Hand. Teilen Sie es in Gedanken in drei Päckchen, A,B und C (s. Abb. 24). Mit der rechten Hand heben Sie die unteren 2/3, also Päckchen B und C, hoch, Päckchen A bleibt in der linken. Wenn Sie die nächste Mischbewegung ausführen, gleitet Teil B in die linke Hand, gleichzeitig wird aber Teil A mit der rechten Hand wieder aufgenommen! In der linken befindet sich jetzt Teil B und in der rechten Teil C und dahinter mit einer Lücke zwischen beiden Päckchen Teil A.

Wieder kommt eine Mischbewegung, diesmal gleitet Teil C nach unten in die linke Hand, während gleichzeitig Teil B von der rechten wieder aufgenommen wird. Dabei braucht diesmal keine Lücke gehalten zu werden.

Die Situation ist jetzt: In der linken Hand befindet sich Päckchen C, in der rechten Päckchen A und B. Alle Karten der rechten Hand werden nun vor die der linken gegeben, und schon ist die Lage des Spieles in der ursprünglichen Form wiederhergestellt. Die Abb. 25 zeigt Ihnen den Vorgang noch

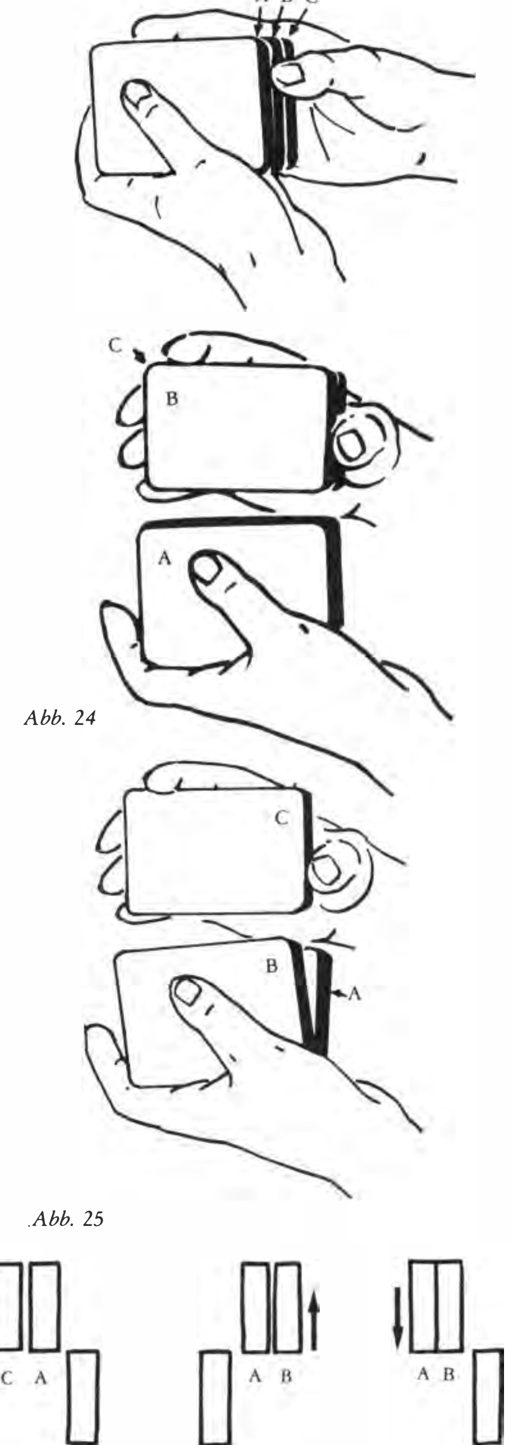
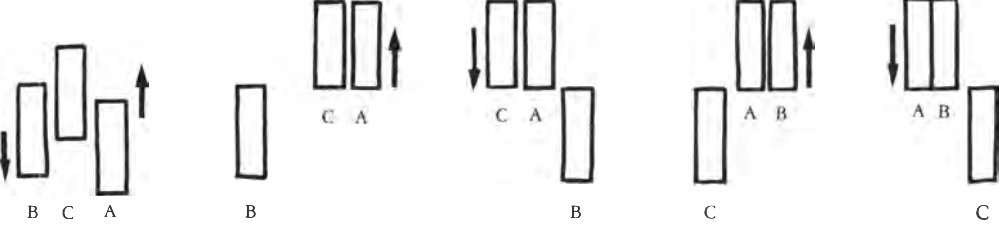


Abb. 24

Abb. 25



einmal schematisch. Probieren Sie dieses Mischen, indem Sie sich die oberste und unterste Karte merken. Üben Sie es erst ganz langsam, bis Sie das System begriffen haben, dann wenden Sie sich der technischen Seite zu und versuchen, ein Tempo wie beim normalen Überhandmischen zu erreichen.

Das J.-Z.-Falschmischen
Ausgehend von der eben beschriebenen Methode schuf ich mir mein eigenes Falschmischen. Ich weiß, es ist nicht ganz einfach, wenn Sie es aber gut üben, dann ist es von einem normalen Überhandmischen nicht mehr zu unterscheiden.
Die rechte Hand hält das Spiel an den beiden Schmalseiten, Rücken nach vorn, wobei der Daumen die eine Seite erfaßt, während die Finger von der anderen Seite dagegendrücken (Abb. 26). Es ist die normale Mischstellung. Die linke Hand kommt nun von unten her an das Spiel, wobei die vier Finger auf die Bildseite des Spieles gehen, der Daumen auf den Rücken. Die rechte Hand hebt das Spiel an, wobei der linke Daumen einige Karten von oben herunterstreift (Abb. 27). Beim normalen Mischen wiederholt sich dieser Vorgang mehrmals, bis schließlich alle Karten von der rechten in die linke herübergemischt wurden. Dabei ergibt es sich, daß die Karten in der linken Hand immer für einen Moment von denen in der rechten gedeckt werden, immer dann, wenn der linke Daumen neue Karten abzieht. Diesen Moment zeigt Abb. 28 von der Seite. Und hierbei passiert es.
Die links gehaltenen Karten können nämlich unauffällig wieder unten gegen das Spiel gelegt werden, wo sie sofort von der rechten Hand festgehalten werden. Gleichzeitig zieht der linke Daumen neue Karten von der Rückseite des Spieles herunter. Diese wiederum werden bei der nächsten Mischbewegung unten wieder dazugebracht. Auf diese Weise könnten Sie ewig mischen, ohne daß Ihnen die Karten aus-

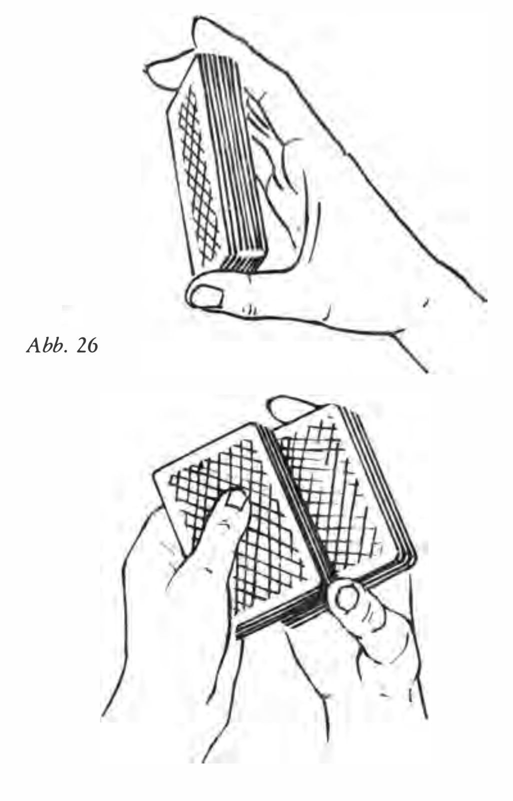


Abb. 26

Abb. 27



Abb. 28

gehen, Sie legen ja die oben abgezogenen Karten unten wieder zu. Damit die Sache nun wie ein echtes Mischen wirkt, müssen Sie folgendes beachten: Beim erstenmal ziehen Sie mit dem Daumen etwa 5 Karten ab, beim zweitenmal sind es etwa 10, beim dritten Mischvorgang schon 15 usw. Bei jeder neuen Mischbewegung ziehen Sie also

einige Karten mehr ab. Dadurch wird das Päckchen in der linken Hand immer dicker, während das rechte zusammenschrumpft. Sobald das linke Päckchen die halbe Stärke des Spieles erreicht hat, werden von den rechts untergelegten Karten gleich wieder einige mit abgezogen. Das wiederholt sich so lange, bis Sie in der rechten Hand nur noch wenige Karten halten, die Sie demonstrativ auf das Spiel werfen.
Überzeugen Sie sich selbst, es wirkt tatsächlich wie ein richtiges Mischen. Werfen Sie aber die Flinte nicht gleich ins Korn, wenn es beim ersten Versuch nicht klappt. Etwas üben müssen Sie schon. Sollten Sie Schwierigkeiten haben, sobald die Hälfte des Spieles abgemischt ist, dann hören Sie einfach auf, indem Sie die zweite Hälfte auf einmal auf die schon abgemischten Karten werfen.

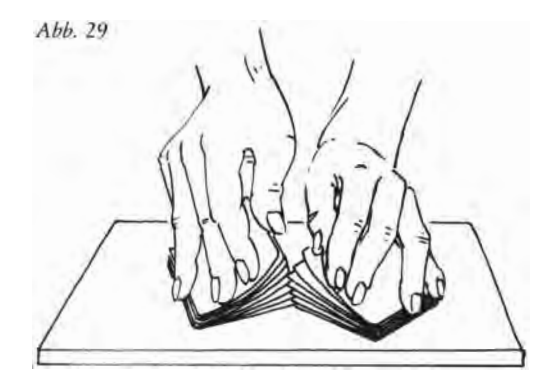
Falschmischen mit Injog
Sicherlich haben Sie es auch gemerkt, ein sauberes Falschmischen, bei dem die Karten ihre richtige Reihenfolge behalten, ist gar nicht so einfach und vor allem oft nicht überzeugend. Mit dem Injog läßt sich auch das erreichen, vor allem, wenn man dem Mischen keine besondere Bedeutung beimißt, wenn man so gewissermaßen nebenher mischt, ohne auf die Karten zu sehen. Nehmen wir also an, Sie verwenden ein gelegtes Kartenspiel, dessen Reihenfolge durch das Mischen nicht verändert werden darf.
Die Haltung des Spieles ist wie üblich, mit der rechten Hand heben Sie das ganze Päckchen hoch, dann lassen Sie etwa 1/3 der Karten in die linke Hand gleiten, wobei der linke Daumen mithilft. Und jetzt machen Sie die bekannte Mischbewegung, aber achten Sie darauf, daß der linke Daumen die Karten einzeln abzieht, eine nach der anderen, nie zwei oder mehr zusammen. Diese abgezogenen Karten müssen Sie heimlich mitzählen. Das geht besonders leicht, wenn Sie rhythmisch zählen, also etwa: 1–2–3– – –1–2–3– – – –1–2–3, und schon haben Sie neun Karten abgemischt. Mit der nächsten machen Sie Injog, dann werfen Sie den Rest des Spieles darauf.
Beim Egalisieren der Karten müssen Sie mit dem rechten Daumen wieder einen Spalt bilden, diesmal über der Injogkarte. Stoßen Sie also mit der Daumenspitze von oben kommend gegen die Rückseite der hervorstehenden Karten, wobei Sie diese ins Spiel schieben. Der Spalt bildet sich dadurch wunschgemäß über der Karte. Und nun mischen Sie noch einmal genauso wie vorher: alle Karten bis zum Spalt auf einmal abziehen, dann wieder neun Karten einzeln 1–2–3– – –1–2–3– – –1–2–3, die nächste auch noch einzeln, den Rest werfen Sie drauf.
Dieses Mischen sieht sehr überzeugend aus, probieren Sie es einmal vor dem Spiegel. Aber bemühen Sie sich, wie ich bereits gesagt habe, dabei nicht auf die Karten zu sehen. Schauen Sie die Zuschauer an, das Zählen erfolgt nur in Gedanken, niemand darf davon etwas bemerken.

Riffelmischen

Diese Kartenmischmethode – auch Bogenmischen genannt – gehört weder zur Kategorie des Falschmischens, noch ist sie zur Ausübung von Kartenkunststücken unbedingt erforderlich. Es ist fast schon ein »Zierspiel« eine Art »Jonglieren mit Karten«, aber es wirkt hübsch, wenn Sie als Magier die Karten etwas kunstvoller mischen als ein Skatspieler.
Nehmen Sie das Spiel in die rechte Hand, so daß der Daumen an der linken kurzen Seite, Mittel-, Ring- und Kleinfinger an der gegenüberliegenden und der Zeigefinger auf dem Spielrücken liegen. Die eine lange Seite des Spieles zeigt also zu den Zuschauern. Wenn Sie mit dem Daumen die Karten nach oben biegen, dann können Sie sie abrauschen lassen. Halten Sie die linke Hand darunter, damit die Karten nicht auf die

Erdc fallen. Ist etwa das halbe Spiel abgerauscht, dann hören Sie auf und übernehmen die abgeteilten Karten mit der linken Hand. Diese erfaßt ihren Kartenteil genau wie die rechte. Die Finger beider Hände stützen sich auf die Tischplatte, dann biegen Sie mit den Daumen beide

Abb. 29



Päckchen nach oben und lassen die Karten abspringen. Sie werden ineinanderfallen, sich gewissermaßen miteinander verzahnen (s. Abb. 29). Wenn dieser Vorgang beendet ist, nehmen Sie die Karten wieder auf, wobei sich die Finger unter den Karten berühren und die Daumen auf ihnen, die kuzen Seiten der Karten liegen in den Daumengabeln. Wenn Sie die Hände jetzt zusammendrücken, biegen sich die Karten nach oben, bilden gewissermaßen einen Bogen, daher auch der Name Bogenmischen. Nun genügt ein geringes Nachlassen des Druckes, und schon springen die Karten ineinander.

Nicht gleich den Mut verlieren, es wird schon klappen. Zu Anfang können Sie beim Aufnehmen der Karten unten einen Zeigefinger dagegendrücken, damit die Karten nicht vorzeitig ineinanderrutschen, später ist das nicht mehr nötig.

Wenn Sie diese Mischart beherrschen, dann können Sie auch noch einen Schritt weitergehen und das Bogenmischen in freier Hand ausführen. Sie verzichten dabei auf die Unterlage und führen das Ineinanderspringen nur mit den Händen durch. Im Prinzip ist es der gleiche Vorgang. Nachdem Sie das Spiel geteilt haben, hält jede Hand ihr Päckchen wie oben beschrieben. Lediglich die unteren Glieder der Mittel- und Ringfinger schieben sich auf den Bildseiten etwas vor, so daß die Karten beim Abspringen einen Anschlag haben. Nach dem Ineinanderspringen drücken Sie die Hände zusammen, wobei Sie die entstehende Brücke zunächst von unten durch einen hochgehaltenen Zeigefinger stützen. Wenn Sie diesen wegnehmen und den Druck verringern, springen die Karten ineinander. Schauen Sie sich die Abbildungen 30–32 an, sie machen den Vorgang deutlich.



Abb. 30



Abb. 31

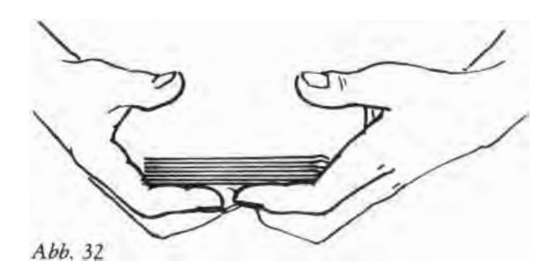


Abb. 32

Nicht von dieser Welt
Paul Curry war der erste, der eine unglaubliche Trennung eines Spieles in rote und schwarze Karten erdachte. Unter dem Namen »Out of this World« ging dieser Trick um die Welt. Ich darf Ihnen dieses Mysterium an dieser Stelle leider nicht beschreiben – es wird von den Zauberapparatehandlungen verkauft –, möchte Ihnen aber als Ersatz eine kaum weniger wirksame Methode anbieten, die vermutlich von dem amerikanischen Kartenspezialisten Harry Lorayne stammt. Hierbei können Sie das Riffelmischen gleich in der Praxis erproben.
Was erleben die Zuschauer?
Der Vorführende erklärt, daß er das Spiel in einer ganz bestimmten Weise sortiert habe. Wenn man Karten spielen will, dann muß man die Karten zunächst austeilen. Dabei beginnt er, das Spiel in vier Päckchen auszulegen. Das geht ganz zwanglos, mal beginnt er mit Päckchen 1, mal mit 4, dann legt er die Karten kreuzweise, mitunter auch zwei Stück auf einmal, auf alle Fälle liegen am Schluß in jedem Päckchen doch acht Karten. Dabei macht er ein bekümmertes Gesicht, denn er befürchtet, daß durch dieses Austeilen die schöne Ordnung seines Spieles leiden könnte.
Ein Zuschauer darf nun zwei von den vier Päckchen bestimmen. Der Magier nimmt diese und läßt sie durch Riffelmischen ineinanderspringen, wobei sein Gesicht noch bekümmerter wird: »... jetzt geraten mir die Karten völlig durcheinander!«
Die beiden verbliebenen Päckchen werden auf die gleiche Weise ineinandergemischt, so daß jetzt zwei halbe Spiele auf dem Tisch liegen. Regelrecht niedergeschlagen stellt der Vorführende fest: »Nun hat alles doch keinen Sinn mehr, jetzt können wir die beiden Päckchen auch noch durcheinanderbringen!« Damit nimmt er die beiden Spielhälften auf und riffelt sie ineinander. Mit dem Ausdruck höchster Resignation überreicht er einem Zuschauer das komplette Spiel und bittet ihn, die Karten noch einmal auf übliche Weise überhand zu mischen, »aber gründlich«, wie er extra betont. Der Zuschauer macht es, dann darf er das Spiel gleich behalten. »Die Karten sind nun einmal durch Auslegen, ein zweites Mal durch Zusammennehmen der Päckchen, ein drittes, viertes und fünftes Mal durch Riffeln und ein sechstes Mal auf übliche Weise gründlichst gemischt worden, jetzt ist sowieso alles verdorben!«
Der Zuschauer soll nun einzeln Karten auf den Tisch werfen, bis der Magier »halt« sagt. Der gleiche Vorgang wiederholt sich noch einmal, der Spielrest wird danebengelegt, so daß jetzt drei etwa gleichgroße Päckchen auf dem Tisch liegen.
Der Vorführende ergreift das mittelste, mischt es durch, wobei er immer noch ein betrübtes Gesicht macht. Dann sagt er zu dem Zuschauer: »Würde es Sie eigentlich sehr erstaunen, wenn ich behaupte, daß in diesem so oft gemischten Päckchen genau sechs rote und sechs schwarze Karten liegen?«
Egal, was der Zuschauer sagt, die Karten werden vorgeblättert, es stimmt! Aber die Überraschung wird noch größer, wenn die beiden anderen Päckchen umgedreht werden. In einem befinden sich nämlich nur rote Karten, im anderen nur schwarze. »... und das trotz des vielen Mischens!«
Sie werden zugeben, daß der Effekt sehr überraschend ist. Und doch spielt sich alles genau so ab, wie hier beschrieben. Sie haben nur nötig, das Spiel vorher nach Farben zu sortieren, alle roten Karten kommen nach oben, alle schwarzen nach unten. Das machen Sie entweder vor der Vorführung oder aber direkt vor den Augen der Zuschauer, wobei diese natürlich nicht die Bildseiten der Karten sehen dürfen. Schlagen Sie einen Fächer, dann stecken Sie die Karten um, bis die roten und die schwarzen vereint sind.
Nun können Sie den Trick wie beschrieben vorführen. Erst wenn der Zuschauer die Karten ablegt, müssen Sie wieder Obacht geben. Nach der zehnten Karte rufen Sie

zum erstenmal »halt« nach der zweiundzwanzigsten zum zweitenmal. Dadurch liegen in den beiden äußeren Päckchen je zehn Karten, im mittelsten zwölf. Schon sind Sie fertig für die Schlußüberraschung. Wenn Sie das Riffelmischen nicht einwandfrei beherrschen, dann nehmen Sie das mittlere Päckchen lieber etwas stärker, also vielleicht mit vierzehn Karten, während in den beiden äußeren dann nur neun sind. Und seien Sie wegen des Überhandmischens durch den Zuschauer nicht zu ängstlich. Durch Ihre Aufforderung, recht gründlich zu mischen, wird er die Karten nahezu einzeln abziehen, und an der endgültigen Lage der Karten wird sich nichts ändern. Noch effektvoller wird der Trick, wenn Sie ihn mit einem Spiel mit 52 Blatt ausführen. Lassen Sie die Karten am Schluß dann so auslegen, daß die beiden äußeren Päckchen jeweils 15 und das mittlere 22 enthalten.

Indisches Mischen

Im englischen Sprachgebrauch wird es Hindu-Shuffle genannt, bei uns ist es meist unter dem Namen Hindumischen bekannt. Es hat seinen Namen daher, weil es 1927 in Amerika zum erstenmal von dem Inder Emir Bux gezeigt wurde.
Diese Mischmethode wirkt in der Anwendung recht originell, es ist gewissermaßen einmal etwas anderes. Daneben bietet sie außerdem noch sehr gute Möglichkeiten, eine Karte zu kontrollieren, zu forcieren, ein und dieselbe Karte mehrmals als verschiedene vorzuzeigen usw.
Hier zunächst die Ausführung:
Sie halten das Spiel in der linken Hand in der üblichen Austeilhaltung, wobei die Hand etwas weiter vorn zugreift, wie es Abb. 33 zeigt, so daß die hintere Schmalseite frei über den Handteller hinausragt. Rechter Daumen und Mittelfinger ergreifen das freie Ende des Spieles und ziehen den größten Teil der Karten von unten nach hinten weg (Abb. 34), wobei



Abb. 33

Abb. 34

sich die linke Hand etwas nach vorn bewegt. Die Karten in der linken werden vorerst von den zweiten Gliedern des linken Daumens, Zeige-, Mittel- und Ringfingers zurückgehalten, doch dann spreizen sich diese Finger etwas, und die Karten fallen auf den Handteller (Abb. 35).



Abb. 35

Schon ist die rechte Hand mit ihrem Päckchen wieder da. Sie legt es gewissermaßen auf das linke Päckchen auf, die Finger der linken Hand halten wieder einige Karten von oben fest, die rechte zieht den Rest nach hinten weg. Auf diese Weise wird das ganze Spiel abgemischt. Bemühen Sie sich, immer nur wenige Karten abzuziehen, so daß der Vorgang mindestens 8 bis 10 mal wiederholt werden kann, ehe das Spiel durchgemischt ist. So durchgeführt, handelt es sich um ein reelles Mischen, aber man kann mehr daraus machen. Ich kann hier nicht alle Möglichkeiten aufzeigen, ich muß mich auf einige Beispiele beschränken.

1. Das Kontrollieren einer Karte

Der Zuschauer zieht eine Karte, merkt sie sich und gibt sie wieder ins Spiel zurück. Sie machen dazu Hindumischen und bitten den Zuschauer, seine Karte irgendwo einzulegen. Sobald er die Karte auflegt, unterbrechen Sie einen ganz kurzen Moment das Mischen – bis die Karte auf dem in der linken Hand liegenden Päckchen ruht –, dann mischen Sie sofort weiter. Aber dabei passiert es: Wenn Ihre rechte Hand ihren Teil wieder über den linken legt, um einige Karten abzuziehen, dann legen sich Daumen und Zeigefinger an die hintere Seite des unteren Päckchens und nehmen die oberste Karte bzw. die obersten Karten mit. Der Rest wird normal aufgemischt, zuletzt fällt die Karte bzw. das Kartenpäckchen, das von der anderen Hälfte gestohlen wurde, und damit liegt die gezogene Karte oben.

2. Kontrolle mehrerer Karten

Was beim normalen Überhandmischen recht schwierig ist, geht mit Hindumischen ziemlich einfach. Mehrere Zuschauer haben je eine Karte gezogen, die sie nacheinander während des Mischens wieder ins Spiel legen, zuletzt sind alle gezogenen Karten oben vereinigt!

Benutzen Sie die gleiche Methode wie unter 1. beschrieben. Nachdem der erste Zuschauer seine Karte eingelegt hat, fahren Sie mit dem Mischen fort, wobei Sie die eine Karte unten stehlen – aber diesmal bitte nur eine einzige Karte! Jetzt legt der zweite Zuschauer seine Karte ein, sie wird auf gleiche Weise gestohlen. Das setzt sich fort, bis zum Abschluß des Mischens die gestohlenen Karten oben aufgelegt werden können.

Haben Sie Schwierigkeiten mit dem Abnehmen der Einzelkarten, dann können Sie es auch so machen:

Mischen Sie etwa 1/5 des Spieles ab, dann halten Sie es dem ersten Zuschauer hin. Er legt seine Karte ein, die Sie beim Weitermischen unten stehlen. Es schadet nichts, wenn Sie hierbei zwei oder drei Karten ergreifen. Wieder wird 1/5 abgemischt, doch beim letzten Mischvorgang, bevor Sie das Päckchen dem zweiten Zuschauer zum Einlegen seiner Karte hinhalten, lassen Sie die unten abgetrennten Karten drauffallen. Der zweite Zuschauer legt also seine Karte auf die des ersten Zuschauers!

Wenn Sie weitermischen, dann lassen Sie unten mindestens zwei Karten mitgehen. Der Vorgang wiederholt sich, zum Schluß liegen alle gezogenen Karten oben, allerdings in umgekehrter Reihenfolge des Einlegens. Und das in einem einzigen Mischdurchgang! Es lohnt sich, diese Methode einzustudieren.

3. Verwendung der Leitkarte

Sie kennen die unterste Karte. Der Zuschauer legt beim Mischen seine Karte ein, Sie werfen den in der rechten Hand gehaltenen Spielrest auf die eingelegte Karte, wodurch Ihre Leitkarte über die des Zuschauers zu liegen kommt. Einfacher geht es nicht, und unverfänglicher auch nicht.

4. Forcieren

Merken Sie sich die unterste Karte. Jetzt machen Sie ganz normal Hindumischen, bis der Zuschauer »halt« sagt. Dort unterbrechen Sie den Mischvorgang und halten dem Zuschauer den Rest der Karten in Ihrer rechten Hand mit der Bildseite hin. Dabei

wenden Sie den Kopf zur Seite. Der Zuschauer merkt sich die sichtbare Karte, es ist die vorher unterste des Spieles, aber dessen wird sich niemand bewußt, vielmehr glaubt jeder, daß es die Karte an der Stelle ist, die durch das »Halt« bestimmt wurde. An drei kleinen Tricks wollen wir die Anwendung des Hindumischens in der Praxis studieren.

Genau daneben
Machen Sie Ihre Leitkarte zur obersten des Spieles, in diesem Fall ist es zweckmäßig, eine kurze oder über Eck gekürzte Karte zu verwenden.
Ein Zuschauer zieht eine Karte, merkt sie sich und legt sie wieder in das Spiel zurück. Zu diesem Zweck heben Sie einen Teil der Karten von oben ab und halten ihn dem Zuschauer hin, er legt seine Karte drauf, und der Rest des Spieles kommt darüber. Heben Sie noch zwei- oder dreimal ab, beim letztenmal jedoch so, daß die Leitkarte oben liegt. Jetzt befindet sich die Karte des Zuschauers unten, seien Sie also vorsichtig, sie darf nicht gesehen werden. Die oberste Karte drehen Sie um und fragen den Zuschauer, ob das zufälligerweise seine gezogene Karte wäre. Natürlich verneint er. Sie geben ihm die Karte und bitten ihn, sie sofort ins Spiel zu stecken. Dabei machen Sie Hindumischen.
Sobald der Zuschauer seine Karte ins Spiel gesteckt hat, werfen Sie den ganzen Spielrest drauf, weiteres Abheben schadet nichts. Nun breiten Sie das Spiel auf dem Tisch aus, irgendwo liegt zwischen den verdeckten Karten eine offene, die der Zuschauer ins Spiel gegeben hat. Diese und die Karte darüber, die also mit der offenen Bild an Bild liegt, nehmen Sie heraus und zeigen sie vor. Der Zuschauer hat mit der zweiten Karte genau seine erste gefunden!

Gefangen
Das ist eine Weiterentwicklung des obigen Effektes: Sie entnehmen dem Spiel die beiden roten Buben, wobei Sie Ihren Zuschauern erzählen, daß es sich hierbei um zwei Detektive handelt. Eine dritte Karte lassen Sie ziehen und wieder ins Spiel geben, sie stellt den flüchtigen Verbrecher dar. Während Sie die Karten mischen, legen die Zuschauer ihre beiden Buben ins Spiel. Beim Durchblättern ergibt sich, daß die gezogene Karte zwischen den beiden Buben liegt, die Detektive haben also ihr Opfer gefangen.
Zunächst suchen Sie die beiden Buben heraus. Den ersten geben Sie einem Zuschauer mit der Bitte, ihn mit der Bildseite nach oben zu halten, den zweiten bekommt ein anderer Zuschauer, er muß ihn bildunten in die Hand nehmen. Ein dritter Zuschauer zieht eine beliebige Karte aus dem Spiel und merkt sie sich, sie stellt den Ganoven dar. Sie machen Hindumischen und lassen die Karte des dritten Zuschauers irgendwo ins Spiel geben. Durch Anwendung der Hindumischkontrolle wird diese Karte zur obersten des Spieles, wovon die Zuschauer natürlich keine Ahnung haben. Jetzt drehen Sie das Spiel mit der Bildseite nach oben und machen wieder Hindumischen. Dabei fordern Sie den zweiten Zuschauer auf, seinen Buben mit dem Bild nach unten irgendwo einzulegen. Sobald er das getan hat, werfen Sie den Rest des Spieles drauf.
Sie drehen das Spiel wieder mit der Rückseite nach oben und breiten es aus. Irgendwo sieht man einen Buben offen im Spiel liegen. Wenn Sie die Karten wieder zusammenschieben, dann legen Sie den linken Kleinfinger unter die unter dem Buben liegende Karte, also unter die gezogene, und halten dort einen Spalt. Dann heben Sie das Spiel noch einmal so ab, daß der Spalt in das untere Spieldrittel kommt. Bei diesem Abheben können Sie den Spalt mit dem rechten Daumen übernehmen.
Wieder machen Sie Hindumischen, diesmal aber mit verdecktem Spiel. Dabei ziehen Sie am Anfang nicht wie üblich den unteren Teil des Spieles hervor, sondern ein dickes Paket aus der Spielmitte. Mit anderen

Worten ausgedrückt: Die linke Hand zieht nicht nur oben vom Spiel Karten herunter, sondern gleichzeitig auch alle unter dem Spalt. Das bewirkt wiederum, daß die gezogene Karte die unterste des in der rechten Hand gehaltenen Päckchens wird. Während des folgenden Mischens muß der erste Zuschauer seinen Buben mit der Bildseite nach oben einlegen, sofort werfen Sie den Spielrest drauf.
Nun ist alles geschehen. Werden die Karten ausgestreift, dann sieht man zwei offene Buben im Spiel liegen und zwischen ihnen eine verdeckte Karte, die gezogene des Zuschauers!

Zähl ab
Diesmal müssen Sie vor Beginn eine kleine Präparation vornehmen. Blättern Sie kurz durch das Spiel, bis Sie eine Sieben entdecken. Von dort beginnend zählen Sie zur Bildseite hin sieben Karten weiter, dann heben Sie ab. Sie haben damit erreicht, daß eine Sieben – Sie wissen welche – an siebenter Stelle von unten im Spiel liegt.
Wieder darf ein Zuschauer eine Karte ziehen. Und wieder heben Sie von oben ein Päckchen ab, lassen die Karte des Zuschauers drauflegen und geben den Spielrest darüber. Mehrmaliges Abheben ändert zwar nichts, verwirrt aber die Zuschauer. Fragen Sie den Zuschauer, ob er wirklich davon überzeugt ist, daß sich seine Karte noch im Spiel befindet. Unabhängig von seiner Antwort blättern Sie ihm das Spiel noch einmal offen vor. Dabei achten sie nur auf Ihre bewußte Sieben. Sobald sie erscheint, schieben sie Ihren Kleinfinger ins Spiel und heben hinterher so ab, daß die Sieben zur obersten Karte wird.
Wieder drehen Sie das Spiel mit der Bildseite nach oben und machen Hindumischen, bis der Zuschauer »halt« sagt. Sofort unterbrechen Sie das Mischen und werfen den Rest des Spieles drauf, allerdings so, daß er quer auf die bereits abgemischten Karten zu liegen kommt. Das Spiel wird wieder umgedreht und rückoben auf den Tisch gelegt, die Trennstelle zwischen den beiden Päckchen bleibt dabei erhalten.
Heben Sie die Karten über den querliegenden ab, dazu sagen Sie: »An dieser Stelle riefen Sie ›halt‹, es war also Ihr Wunsch, dort anzuhalten, nicht meiner. Schauen Sie sich bitte die oberste Karte an.« Der Zuschauer tut das und findet eine Sieben. Dem Wert der Karte entsprechend muß er nun sieben Karten weiterzählen, die letzte ist seine gezogene.

Die zehn Kartenpaare

Es gibt noch eine Anzahl weiterer Mischarten, doch wir wollen uns erst einmal begnügen, weitere Methoden lernen Sie bei den entsprechenden Tricks kennen. Um Ihnen die vielfältigen Möglichkeiten des Mischens an einem Beispiel zu zeigen, greife ich ein uraltes Kartenthema heraus, »Die zehn Kartenpaare«. Der Vollständigkeit halber bringe ich Ihnen die Urform des Tricks und dann einige Varianten, auch wenn sie nicht alle in das Kapitel »Mischen« hineinpassen. Der Zusammenhang des Trickthemas soll gewahrt bleiben, damit Sie verfolgen können, wie man ein altes Kunststück mit den Mitteln der modernen Kartentechnik erneuern kann.

Mutus, dedit...
Das ist die älteste Form des Tricks, die bereits in allen möglichen Spiel- und Beschäftigungsbüchern beschrieben wurde. Vom Spiel werden zehn Kartenpaare auf den Tisch gelegt, im ganzen also zwanzig Karten, von denen immer jeweils zwei zusammenliegen, so wie sie der Zufall zusammengebracht hat. Jetzt wenden Sie sich ab und bitten Ihre Zuschauer, je ein Kartenpaar aufzunehmen und sich beide Karten gut zu merken. Daran können sich bis zu zehn Zuschauer beteiligen. Die Paare werden dann übereinander in einem Päckchen abgelegt, zusammen mit den eventuell nicht benutzten Paaren.

Das komplette Päckchen ergreifen Sie und legen die Karten wieder aus. Dabei verwenden Sie das Schema, das durch folgende Worte gegeben ist:

MUTUS
DEDIT
NOMEN
COCIS

Jeder Buchstabe ist zweimal vorhanden, gleiche Buchstaben bedeuten also immer die Karten eines Paares. Legen Sie die beiden ersten Karten auf die Plätze der Buchstaben U in der ersten Reihe, die beiden nächsten an die Stelle der D in der zweiten, das dritte Paar in die dritte Reihe auf die Plätze des N und das vierte Paar auf die Stellen C in der vierten Reihe. Alle übrigen Paare verteilen Sie den Buchstaben entsprechend, bis alle 20 Karten offen daliegen.
Nun fragen Sie den ersten Zuschauer in welcher Reihe bzw. in welchen Reihen seine beiden Karten liegen. Nennt er die erste Reihe, so können es nur die Karten auf den Plätzen U sein, nennt er die erste und dritte Reihe, so kommen nur die Plätze des M in Frage, und bei der zweiten und vierten Reihe kann es nur das I sein. Für jedes Kartenpaar ergibt sich so eine andere Lage, Sie können mit Sicherheit die beiden richtigen Karten herausfinden.

Hiliards Version
Diese Methode fand ich in Hiliards Mammutwerk »Greater Magic« beschrieben. Für die Vorführung vor Laien hat sie zwar kaum eine Bedeutung, aber Fachkollegen habe ich damit oft getäuscht. Allerdings brauchen Sie dazu ein spezielles Kartenspiel, ein Spiel von insgesamt 40 Blatt, in dem jede Karte zweimal vorhanden ist. Zuerst kommen 20 verschiedene Karten und dann die gleichen noch einmal, diesmal allerdings in anderer Reihenfolge. Sie sind so gelegt, daß sie der Formel MUTUS, DEDIT... entsprechen.
Ich möchte es ganz simpel erklären: Legen Sie zehn Kartenpaare auf den Tisch, den zweiten Satz legen Sie daneben in genau die gleichen zehn Paare aus. Nun nehmen Sie die Karten des zweiten Satzes und legen sie nach der Formel in vier Reihen aus: Die erste Karte auf Platz 1 in der 1. Reihe, die 2. auf Platz 3 in der 3. Reihe (Buchstabe M). Jetzt kommt das zweite Paar, 1. Karte auf Platz 2 in der 1. Reihe, 2. Karte auf Platz 4 ebenfalls in der 1. Reihe (Buchstabe U). Das dritte Paar entspricht dem Buchstaben T in der 1. und 2. Reihe. Auf diese Weise legen Sie alle zehn Paare aus. Dann nehmen Sie die Karten einzeln der Reihe nach zusammen, wobei M die oberste des Päckchens wird und S die unterste.
Dieses Päckchen legen Sie auf den Tisch, darauf kommen die anderen zehn Paare in beliebiger Reihenfolge, wobei Sie nur aufpassen müssen, daß die Paare zusammenbleiben.
Bei der Vorführung legen Sie zunächst zehn Paare verdeckt auf den Tisch. Während Sie sich abwenden, bitten Sie Ihre Zuschauer, je ein Kartenpaar aufzunehmen, zu merken und wieder abzulegen. Jetzt kommt die erste Überraschung für die Eingeweihten: Sie schieben die Karten wahllos zusammen und mischen sie sogar! Dann legen Sie sie auf die anderen, die Sie noch in der linken Hand halten. Zwischen beiden Päckchen halten Sie aber einen Spalt. Und jetzt kommt eine der wenigen Situationen, wo es empfehlenswert ist, eine Volte zu schlagen (s. Kapitel »Diverse Griffe«). Beherrschen Sie diese nicht, dann heben Sie einfach am Spalt ab. Dadurch wird das untere Päckchen zum oberen.
Nun decken Sie eine Karte nach der anderen auf und legen sie nebeneinander – das ist die zweite Überraschung – auf den Tisch, wobei Sie vier Reihen à fünf Karten bilden. Die Kartenpaare liegen jetzt genau nach der MUTUS-Formel auf dem Tisch, und Sie können sie auf die übliche Art erraten.

Die J.-Z.-Methode

Bei Hiliards Methode ist man leider von einem Spezialspiel abhängig. Ich aber hatte mir folgende Aufgabe gestellt:

Von einem normalen Kartenspiel werden 20 Karten abgezählt und gemischt. Eine Anzahl Zuschauer zieht jeweils zwei Karten, merkt sie sich und legt sie oben auf das Päckchen zurück. Der Magier mischt die Karten mehrmals und teilt sie dann *der Reihe nach* auf dem Tisch aus, jeweils fünf Karten nebeneinander, vier Reihen untereinander. Ein Zuschauer nennt die beiden Reihen, in denen seine beiden Karten zu finden sind, sofort kann der Magier die Karten nennen.

Hier ist die Lösung: Durch ein spezielles Mischen und ein mehrmaliges Abheben während des Austeilens kommen die Karten von selbst in die gewünschte Reihenfolge. Machen Sie die Probe!

20 Karten werden vom Spiel abgezählt, jeder Zuschauer nimmt sich zwei und merkt sie sich. Theoretisch können sich also zehn Zuschauer beteiligen. Wenn Sie den Trick für sich selbst ausprobieren wollen, dann legen Sie sich zehn Kartenpaare zurecht, die Sie sich merken können, also zwei schwarze Buben, zwei rote Achten usw.

Alle Karten werden eingesammelt, so daß die Paare nicht auseinanderkommen. Lassen Sie sie einfach oben auf da Päckchen auflegen. Dann heben Sie falsch ab und mischen einmal falsch nach Ihrer Lieblingsmethode. Die Reihenfolge der 20 Karten darf sich dabei nicht ändern! »Damit die Karten auch gründlich durcheinanderkommen«, führen Sie noch ein Spezialmischen durch, das Milkshuffle – Melkmischen – genannt wird. Dabei ziehen Sie gleichzeitig die oberste und unterste des Päckchens in die andere Hand, darüber wieder die nächste oberste und unterste zusammen, bis das ganze Päckchen verbraucht ist. Die letzten beiden Karten kommen obenauf. Dieses Mischen geht zwar langsam und sieht nicht sehr elegant aus, es wirkt aber absolut überzeugend, denn jeder sieht, daß die Karten dabei völlig durcheinander geraten.

Jetzt teilen Sie die Karten aus. Dazu nehmen Sie das Päckchen in die linke Hand, schieben oben zwei Karten zur Seite und heben einmal ab, so daß diese zwei Karten nach unten kommen. Die nächsten fünf Karten legen Sie offen in einer Reihe nebeneinander auf den Tisch. Es folgt die zweite Reihe. Die erste Karte wird offen aufgelegt, die nächste legen Sie verdeckt unter das Päckchen, die folgenden vier decken Sie auf, so daß jetzt schon zwei Reihen à fünf Karten offen daliegen.

Mit dem linken Daumen riffeln Sie vier Karten ab und heben sie ab, so daß sie unter das Spiel kommen. Die nächsten vier Karten decken Sie auf. Die nächste kommt wieder nach unten, die folgende offen hin, so daß auch die dritte Reihe komplett ist. Die verbliebenen fünf Karten legen Sie nun ohne weitere Manipulationen auf. Jetzt liegen alle 20 Karten in vier Reihen zu je fünf Karten auf dem Tisch. Nun verwenden Sie einen der folgenden Merksprüche, suchen Sie sich den aus, der Ihnen besser gefällt:

IROMO	ISNAN
MUTUS	ARTRU
DEDIT	DEDIT
ASAER	BUBES

Jeweils zwei gleiche Buchstaben bestimmen ein zusammenhängendes Paar. Sie können also die Karten erraten, wenn Ihnen die Reihen genannt werden, in denen sie liegen. Ich verwende immer das erste Schema, weil es zwei bekannte Wörter enthält. Um die etwas komplizierte Legart nicht auswendig lernen zu müssen, schreiben Sie sich auf Ihr Kartenetui folgende kleine Skizze:

Milk

2 ↓		5 →	
1 →	1 ↓	4 →	
4 ↓	4 →	1 ↓	1 →
5 →			

Zeigt der Pfeil hinter einer Zahl nach unten, so bedeutet das, daß diese Karten unter das Päckchen gelegt werden. Ein Pfeil nach rechts sagt aus, daß so viele Karten offen aufgelegt werden.
Und nun probieren Sie das Ganze mit Karten in der Hand erst einmal aus, vielleicht überraschen Sie sich selbst.

Variante nach Jan Gol
Der Vollständigkeit halber möchte ich noch eine dritte Variante dieses uralten Tricks beschreiben, die sich der Holländer Jan Gol (Dr. Jan Goebel) erdacht hat. Er fragte sich nicht ganz zu Unrecht: Warum wird dieser Trick nur mit 20 Karten durchgeführt? Die Zuschauer sind bereits skeptisch, wenn sie sehen, daß kein ganzes Spiel verwendet wird. Aus diesem Grunde schuf er eine Version, bei der tatsächlich 32 Karten verwendet werden.
Die Merkwörter sind in diesem Fall

DOMINO
MULTUS
HIRSCH
FELDER
CAFTAN

Diese Wörter müssen Sie sich einprägen, Sie können sie auch als Schema auf Ihr Kartenetui, auf eine Streichholz- oder Zigarettenschachtel schreiben.
Kommen wir zur Vorführung.
Zunächst wird das Spiel gut gemischt, dann teilen Sie es offen in 16 Paare zu je zwei Karten aus. Alle Karten müssen so liegen, daß man sie deutlich erkennen kann. Jeder Zuschauer darf sich nun ein Kartenpaar merken. Sie selbst überblicken die Karten und suchen sich ein besonders markantes Paar heraus, vielleicht liegen zwei Asse zusammen, vielleicht auch Dame und König einer Farbe.
Haben alle Zuschauer gewählt, dann nehmen Sie die Karten auf. Die Paare bleiben dabei zusammen, und das bevorzugte Paar machen Sie zum untersten. Nun legen Sie die Karten aus. Dabei beginnen Sie am besten mit den Leitbuchstaben U – U, H – H, E – E, das sieht gut aus und erleichtert Ihnen außerdem die Einteilung des benötigten Platzes. Beim weiteren Auslegen achten Sie darauf, daß auf gleiche Buchstaben immer die Karten eines Paares fallen.
Da das Schema nur 30 Plätze hat, behalten Sie ein Paar übrig. Fragen Sie die Zuschauer, ob jemand sein Kartenpaar nicht sieht. Mit großer Wahrscheinlichkeit werden Sie ein umherirrendes Augenpaar – vielleicht sogar mehrere – entdecken. Bevor der Zuschauer noch etwas sagen kann, halten Sie ihm die zurückgebliebenen Karten hin und sagen: »Ich wußte es bereits, daß Sie dieses Paar gewählt haben!« Damit ist der Anfangserfolg gesichert. Sollte einmal niemand dieses Paar gedacht haben, dann legen Sie es einfach beiseite. Alle weiteren Paare werden dank der Formel auf die übliche Weise herausgefunden.

11. Kapitel
Abheben

Bei Kartenspielern hat es sich eingebürgert, das Spiel nach dem Mischen von einer anderen Person noch einmal abheben zu lassen. Ursprünglich sollte damit einem eventuellen Betrug vorgebeugt werden. Das mag früher einmal gestimmt haben, jetzt ist das Abheben eigentlich nur noch eine zur Gewohnheit gewordene Geste. Dem Falschspiel wird dadurch nicht der Garaus gemacht, ein geübter Falschspieler weiß auch Mittel und Wege gegen das Abheben. Aber das soll uns hier nicht kümmern, wir betrachten es mit den Augen eines Kartenkünstlers.
Der normale Abhebevorgang sieht so aus, daß ein Teil des Spieles abgenommen und neben den Rest gelegt wird. Der vorerst liegengebliebene Rest wird dann auf die

abgenommenen Karten gelegt. Es ist eine Tatsache, der sich die Zuschauer nicht bewußt werden, daß das Spiel durch mehrmaliges Abheben nicht durcheinanderkommt. Zwar wird es an einer Stelle geteilt, doch kommen beide Teile beim nächsten Abheben wieder in gleicher Weise zusammen. Ein gelegtes Spiel kann man so oft abheben, wie man will, die Kartenfolge wird dadurch nicht gestört. Man muß allerdings aufpassen, daß jeweils nur ein Päckchen abgehoben wird. Sobald das Spiel beim Abheben in mehrere Päckchen geteilt wird, gerät die Reihenfolge durcheinander.

Falschabheben

Mitunter darf die Reihenfolge eines Spieles überhaupt nicht unterbrochen werden, alle Karten sollen ihre Lage behalten, die oberste soll oben liegen bleiben. Wenn zur Steigerung des Effektes trotzdem abgehoben werden soll, dann muß man ein falsches Abheben anwenden, das zwar wie ein reelles Abheben aussieht, die Lage aller Karten aber unverändert läßt.
Hier haben Sie einige wirksame Methoden, die meisten gehören zu den sogenannten Dreipäckchenmethoden, die besonders überzeugend wirken.
1. Die linke Hand hält das Spiel in Austeilhaltung. Mit der rechten Hand nehmen Sie etwa 1/3 ab und werfen es auf den Tisch. Dann ergreifen Sie das nächste Drittel und legen es rechts neben die bereits auf dem Tisch liegenden Karten. Der Rest des Spieles kommt rechts daneben, so daß jetzt drei Päckchen auf dem Tisch liegen. Mit der rechten Hand legen Sie die Päckchen von links nach rechts zusammen, also das erste auf das zweite und beide zusammen auf das dritte.
2. Die rechte Hand hält das Spiel in Abhebehaltung. Etwa 1/3 des Spieles lassen Sie von unten auf den Tisch abfallen, ein Stückchen daneben das zweite Drittel, den Rest legen Sie zwischen diese beiden Päckchen. Mit der linken Hand nehmen Sie das ganz rechts liegende Päckchen und legen es auf das linke. Sofort ergreifen Sie mit der rechten Hand das ehemals mittlere Päckchen und legen es auf die anderen zusammengelegten, die alte Reihenfolge ist wiederhergestellt.
3. Das Spiel liegt auf dem Tisch, die rechte Hand hebt wieder 1/3 ab und legt es rechts daneben. Die linke Hand nimmt vom Spielrest die Hälfte, also das zweite Spieldrittel, und legt es rechts neben die beiden Päckchen. Und wieder greift die rechte Hand zu, nimmt das mittlere Päckchen, legt es auf das rechte und beide zusammen auf das linke, das Spiel ist unverändert.
Was diese Methoden so täuschend macht, ist der ständige Wechsel der Hände. Die Zuschauer kommen so durcheinander, daß sie nicht mehr folgen können, welches Päckchen vorher oben lag und welches unten. Deshalb studieren Sie eine oder zwei der beschriebenen Methoden gut ein. Sie müssen den ganzen Ablauf einwandfrei beherrschen und dürfen sich zwischendurch nicht besinnen, das Ganze muß gewissermaßen spielerisch geschehen.
Besonders effektvoll wird es, wenn Sie zwei Methoden kombinieren. Heben Sie also zunächst nach Methode 1 ab, und wenn das Spiel auf dem Tisch liegt, hängen Sie sofort Methode 3 an, das verwirrt die Zuschauer völlig.
4. Wieder halten Sie das Spiel in der rechten Hand in Abhebehaltung und lassen 1/3 der Karten unten abfallen, rechts daneben fällt das zweite Drittel auf den Tisch, der Rest des Spieles kommt nach rechts außen. Mit der linken Hand gehen Sie an die Tischkante und mit der rechten schieben Sie das mittlere Päckchen in die linke. Nun rücken Sie mit der linken Hand an der Tischkante nach rechts und schieben das ganz rechts liegende Päckchen darüber. Zuletzt kommt noch das links liegende Päckchen drauf. Dabei krümmen Sie allerdings den linken Kleinfinger ein, so daß ein Spalt entsteht. Da sich die linke Hand hinter der Tisch-

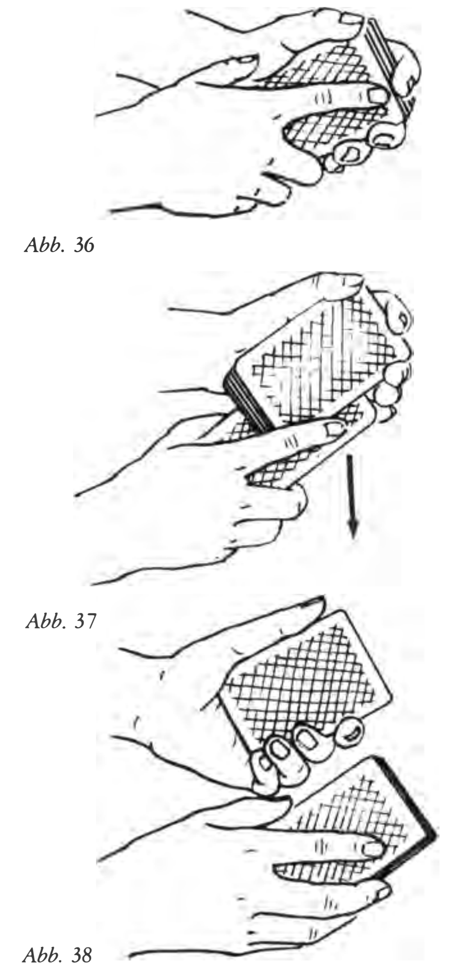


Abb. 36

Abb. 37

Abb. 38

kante befindet, wird das niemand bemerken. Jetzt kommen Sie mit der Hand nach oben und sofort heben Sie noch einmal ab, d. h., Sie nehmen mit der rechten Hand alle Karten über dem Spalt ab und legen sie auf den Tisch, den Rest des Spieles darüber. Das Spiel ist wieder komplett.

5. Zur Abwechslung mal eine Methode des Zweipäckchenabhebens. Lassen Sie sich von der Einfachheit dieser Methode nicht täuschen, das Abheben wirkt absolut überzeugend, vor allem, weil ja die Handhabung genau wie beim echten Abheben ist.

Die linke Hand hält das Spiel in Austeilhaltung, die rechte kommt von oben, wobei der Zeigefinger auf dem Spiel liegt, er stößt gewissermaßen an die vordere kurze Kante. Handteller und übrige Finger verdecken einen großen Teil der Karten (Abb. 36). Die rechte Hand geht seitlich nach rechts hinten weg und nimmt die untere (!) Hälfte des Spieles mit. Der aufliegende Zeigefinger gleitet dabei über die oberste Karte hinweg, was die Illusion eines echten Abhebens erzeugt (Abb. 37 und 38). Der ganze Vorgang soll zügig, doch nicht zu schnell oder gar hastig ausgeführt werden. Das abgenommene Päckchen wird auf den Tisch gelegt, dann kommt die rechte Hand zur linken zurück, nimmt den Rest und legt ihn auf die soeben abgelegten Karten.

Abheben mit Kartenkontrolle

Hier haben Sie eine Dreipäckchenabhebemethode, die zwar völlig harmlos aussieht, mit der Sie aber eine gezogene und ins Spiel zurückgelegte Karte zur obersten machen können, und das vor den Augen der Zuschauer gewissermaßen vollautomatisch.

Der Zuschauer legt seine gemerkte Karte ins Spiel zurück. Sie stecken die Spitze Ihres linken Kleinfingers über dieser Karte ins Spiel, bilden also einen Spalt, den Sie auch weiterhalten, wenn Sie mit der rechten Hand das Spiel egalisieren.

Jetzt drehen Sie die rechte Hand mit der Handfläche nach oben, die linke stellt das Spiel senkrecht und läßt alle Karten über dem Spalt nach rechts abkippen (Abb. 39 und 40), wobei der Daumen hilft. Das abgekippte Päckchen liegt nun mit der Bildseite



Abb. 39



Abb. 40

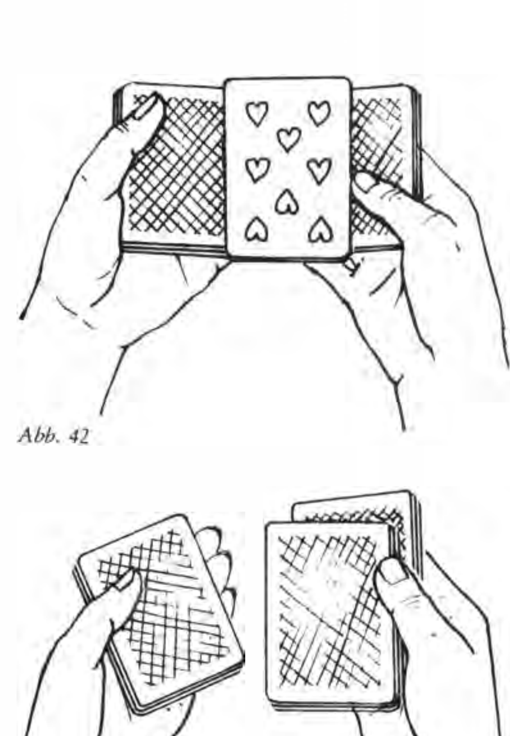
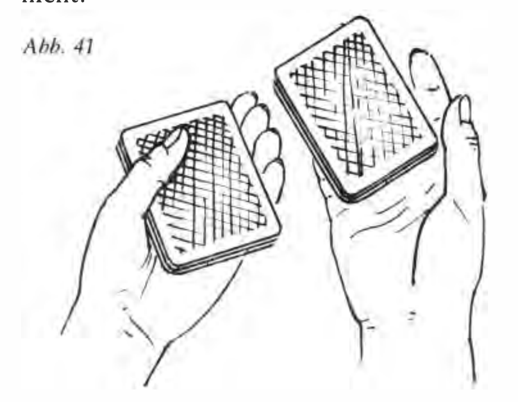


Abb. 42

nach oben auf den Fingern der rechten Hand. Die Fingerspitzen der linken schieben sich ebenfalls darunter, heben das Päckchen an und schlagen es noch einmal um, so daß es mit der Rückseite nach oben liegt (Abb. 41). Wieder drehen Sie die linke Hand so weit, daß ein Teil der Karten in die rechte fällt, wobei der linke Daumen verhindert, daß alle Karten herüberfallen (Abb. 42). Dieses Päckchen liegt vorerst bildoben auf den Fingerspitzen beider Hände, dann wird es weitergekippt und fällt rückenoben auf die bereits abgekippten Karten in der rechten Hand (Abb. 43). Jetzt kippen Sie die Karten der rechten Hand nach links um, so daß sie wieder mit der Bildseite nach oben zeigen (Abb. 44), und kippen sie sofort weiter auf die Karten in der linken Hand (Abb. 45). Wenn Sie alles richtig gemacht haben, wird die gezogene Karte oben liegen.

Natürlich müssen Sie die ganze Handlung etwas üben, aber schwierig ist sie wirklich nicht.

Abb. 41



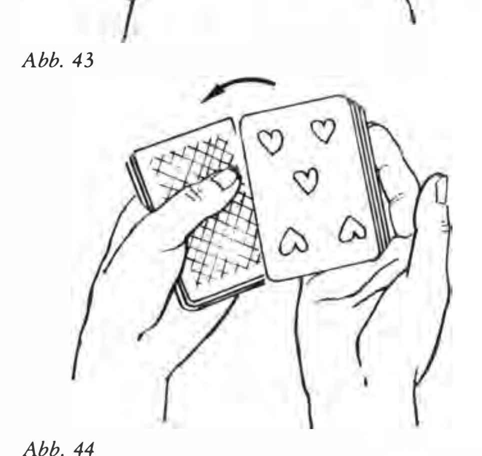


Abb. 43

Abb. 44

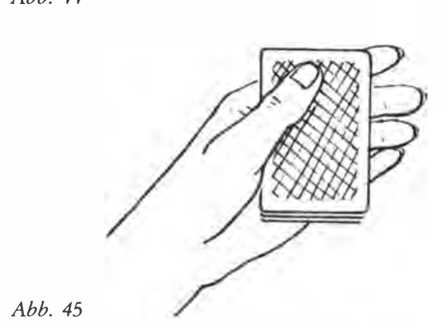


Abb. 45

Doppeltabheben

Dieser Kunstgriff ist noch recht unbekannt, dabei bietet er ungeahnte Möglichkeiten, von denen ich hier leider nur ein paar bringen kann. Am häufigsten wird dieses Abheben benutzt, um eine Karte unbemerkt von oben nach unten zu bringen. Hier die Ausführung: Die Karte liegt oben auf dem Spiel. Zunächst einmal wird sie durch den linken Kleinfinger separiert. Am einfachsten geht das, wenn Sie mit dem linken Daumen die Karte ein wenig nach rechts schieben, mit der linken Kleinfingerspitze von unten dagegendrücken und die Karte mit dem Daumen wieder zurückziehen. Die Kuppe des Kleinfingers hält dann einen Spalt zwischen Karte und Spiel (Abb. 46). Die Zuschauer blicken von vorn gegen das Spiel, sie können nichts entdekken.

Die rechte Hand schickt sich an, das Spiel abzuheben. Sie kommt von oben, die Finger erfassen die obere Spielhälfte an der vorderen Schmalseite, der Daumen an der hinteren. Der Spalt wird dabei vom Daumen übernommen und weiter gehalten, auch wenn die Hälfte der Karten abgehoben wird (Abb. 47). Die linke Hand zieht die untere Spielhälfte hervor und schiebt sie auf den abgehobenen Teil zwischen die separiert gehaltene Karte und den rechten Handteller (Abb. 48). Unmittelbar danach geht der linke Handteller unter das Spiel. Alle Karten unter dem Spalt lassen Sie auf die linke Hand fallen (Abb. 49), wodurch die abgetrennte Karte die unterste des rechts gehaltenen Päckchens wird. Und wieder wird der linke Teil auf den rechten gelegt, die vorher oben liegende Karte befindet sich jetzt unten. Für die Zuschauer wurde das Spiel zweimal abgehoben, wir aber sagen, »eine Karte wurde durch Doppeltabheben nach unten gebracht«.

Die Zuschauer haben mitunter den Eindruck, daß durch das zweifache Abheben die ursprüngliche Lage des Spieles wiederhergestellt wurde, was ja zum Teil auch

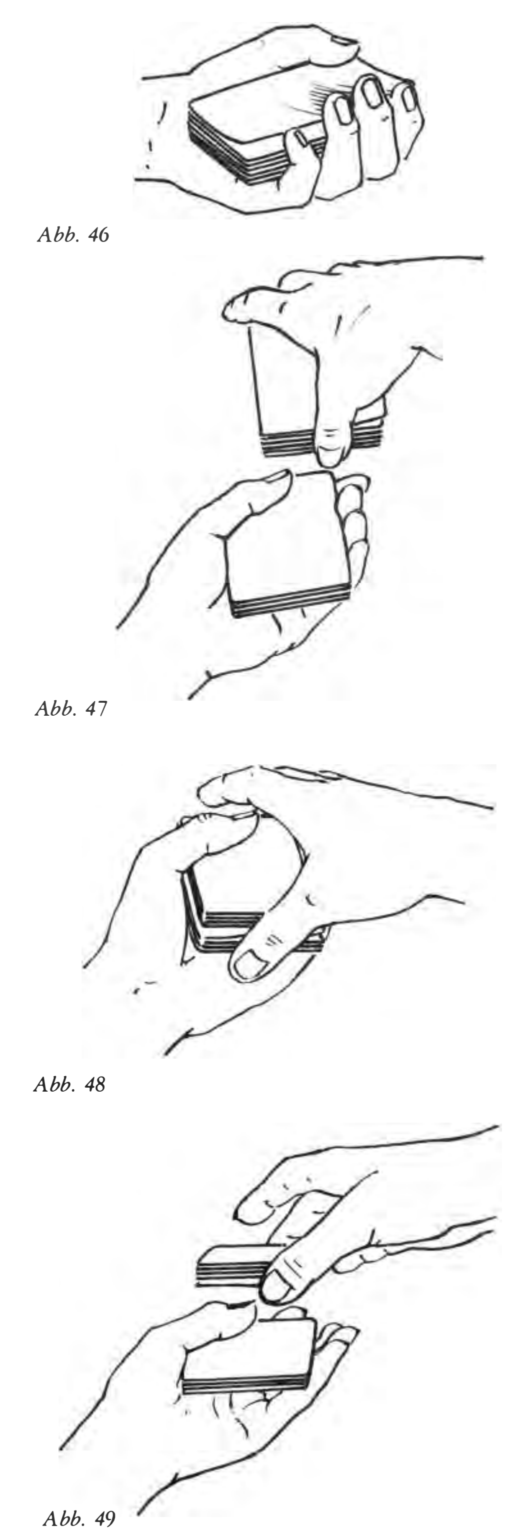


Abb. 46

Abb. 47

Abb. 48

Abb. 49

stimmt. Deshalb empfiehlt es sich, den Vorgang in drei Phasen einzuteilen. Heben Sie beim erstenmal etwa 2/3 des Spieles hoch, das restliche Drittel legen Sie oben auf. Von unten lassen Sie jetzt wieder 1/3 abfallen und legen es nach oben. Und erst beim drittenmal fallen alle Karten bis zum Spalt unten ab und kommen nach oben.
Natürlich läßt sich dieser Griff auch anwenden, wenn mehrere Karten nach unten gebracht werden sollen. Halten Sie einfach mit dem linken Kleinfinger einen Spalt unter den betreffenden Karten. Wenn sie also drei Karten nach unten abheben wollen, müssen Sie den Finger unter der dritten Karte einlegen. Ansonsten verläuft der Vorgang genauso wie bei einer Einzelkarte.
Das Doppeltabheben ist auch sehr gut geeignet, um eine Karte unauffällig im Spiel umzudrehen. Es ist immer ein hübscher Effekt, wenn die gezogene Karte urplötzlich mit der Bildseite nach oben im Spiel liegt.
Verfahren Sie wie beim normalen Doppeltabheben. Wenn Sie aber den unteren Teil nach oben legen (Abb. 47), dann drehen Sie ihn vorher mit der Bildseite nach oben. Jetzt lassen Sie alle Karten bis zum Spalt abfallen, drehen sie ebenfalls bildoben und legen sie oben auf. Die gezogene Karte liegt jetzt als einzige mit der Rückseite nach oben unter dem Spiel.
Soll die Karte nicht nach unten, sondern in die Mitte des Spieles gebracht werden, dann legen Sie das letzte Päckchen nach dem Umdrehen nicht nach oben, sondern wieder unter das andere, schon liegt die Karte umgedreht mitten im Spiel.

Die Karte auf der gewünschten Zahl

Sicherlich wollen Sie das erworbene Können nun auch anwenden. Falschmischen und Falschabheben wird oft im Zusammenhang benutzt, wir werden später noch darauf zurückkommen. Hier vorerst eine kleine, aber wirksame Sache: Eine gezogene Karte erscheint an der Stelle, die der Zuschauer selbst bestimmt. Das Eigenartige daran ist, daß es beim Zuschauer erst dann klappt, wenn er den richtigen Zauberspruch gesagt hat.
Die gezogene, gemerkte und wieder ins Spiel gelegte Karte machen Sie zur obersten, vielleicht mit Hilfe der soeben beschriebenen Kartenkontrolle durch Abheben. Dann überreichen Sie das Spiel einem Zuschauer und bitten ihn, eine Zahl zu nennen. Nehmen wir an, er sagt 15, dann soll er 15 Karten einzeln verdeckt übereinander auf den Tisch zählen und die letzte aufdecken. Natürlich ist das nicht seine gemerkte Karte.
Stellen Sie fest, daß zaubern anscheinend doch nicht so leicht ist, dann legen Sie die abgezählten Karten wieder auf das Spiel zurück. Dieses wird anschließend falsch gemischt und falsch abgehoben. Es würde auch ein zweifaches Falschabheben nach der Dreipäckchenmethode genügen. Dann geben Sie das Spiel noch einmal dem Zuschauer. Doch diesmal muß er vor dem Abzählen einen Zauberspruch sagen, Simsalabim – Hokus Pokus – oder Ihren ganz privaten Spruch, und siehe da, jetzt liegt an der bestimmten Stelle tatsächlich die gezogene Karte.

Das Abheben bei den Assen

Dieser Trick der Sonderklasse stammt von Al Leech. Die kleine Vorbereitung können Sie während des Programms vornehmen, wenn Sie es nicht vorziehen, das Spiel vorher entsprechend zu sortieren und den Trick zur Eröffnung Ihres Kartenprogramms zu bringen, er ist hervorragend dafür geeignet.
Die vier Asse liegen unter dem Spiel, unter ihnen noch eine weitere Karte. Sie können nun noch einmal kurz mischen, so daß die untersten fünf Karten unverändert bleiben, dann geht es los.
Legen Sie das Spiel mit der Bildseite nach

oben in die linke Hand, dabei kippen Sie die oberste Karte hinten mit dem Daumen etwas an, so daß der Kleinfinger einen Spalt halten kann. Jetzt führen Sie wie beschrieben das Doppeltabheben durch, auf dem Spiel erscheint dadurch das erste As. Wieder bildet der Kleinfinger einen Spalt unter der obersten Karte, also unter dem sichtbaren As, dann machen Sie ein zweites Mal das Doppeltabheben, wodurch ein anderes As auf dem Spiel sichtbar wird. Auf die gleiche Weise – Spalt bilden und doppeltabheben – erscheinen nacheinander auch das dritte und das vierte As auf der Bildseite des Spieles.
Das ist schon sehr verblüffend, doch der Trick ist noch nicht beendet. Sie drehen das Spiel mit der Rückseite nach oben, die obersten drei Karten sind Asse, wovon die Zuschauer jedoch nichts wissen. Die oberste Karte müssen Sie nun nach unten bringen. Das geht am besten auf die gleiche Methode, oberste Karte abspalten und doppeltabheben. Nun liegen oben und unten je zwei Asse, was Ihnen Gelegenheit zum überraschenden Erscheinen aller vier Asse gibt.
Halten Sie das Spiel in der rechten Hand, der Daumen liegt auf der Rückseite, die vier Finger auf der Bildseite. Mit einem Ruck werfen Sie das Spiel in die linke Hand. Durch den Druck des Daumens und der Finger bleiben dabei die oberste und unterste Karte in der rechten Hand zurück. Die linke Hand fängt das Spiel auf, nimmt es in die gleiche Haltung und wiederholt den gleichen Wurf, wobei die Karten allerdings auf den Tisch fallen. Jede Hand hält nun zwei verdeckte Karten. Werden diese umgedreht, so entpuppen sie sich als die vier Asse!
Noch ein Tip: Sollten Sie sehr trockene Hände haben, dann empfiehlt es sich, diese vorher etwas anzufeuchten, sonst rutschen Ihnen die Karten eventuell aus den Fingern.

12. Kapitel Dublieren

Das ist einer der wichtigsten Griffe der modernen Kartentechnik. Sein Name weist schon darauf hin, was geschieht: Zwei Karten werden zusammen so vom Spiel genommen und vorgezeigt, daß man denkt, es wäre nur eine. Dieser Griff wird meist benutzt, um eine Karte zu verwandeln oder gegen eine andere auszutauschen. Er wirkt nur dann überzeugend, wenn die Doppelkarte tatsächlich wie eine einzige gehandhabt wird. Es gibt Virtuosen der Kartenkunst, die schnellen die Doppelkarte zwischen zwei Fingern herum, sie werfen sie herum, sie schieben sie mit einem einzigen Finger zur Seite – ohne daß sich die Karten gegeneinander verschieben. Aber so hohe Ansprüche wollen wir nicht stellen, ich beschreibe Ihnen zwei verhältnismäßig einfache Methoden des Dublierens, die allen Ansprüchen genügen.

Dublieren nach Harry Lorayne

Halten Sie das Spiel in Austeilposition in der linken Hand. Mit der rechten Hand nähern Sie sich von oben, als wenn Sie abheben wollten, wobei der Daumen an der hinteren Schmalseite liegt. Dort muß er jetzt zwei Karten anheben, genau zwei, keine mehr und keine weniger. Das geht am einfachsten so:
Mit dem ersten Daumenglied heben Sie die erste Karte an. Wenn sie etwa einen Zentimeter hoch gehoben ist, dann heben Sie mit dem gleichen Daumen noch eine zweite an (Abb. 50). Nun drücken Sie den Daumen etwas nach hinten weg, die obere Karte wird dann auf die untere rutschen (Abb. 51). Das hört sich umständlich an, ist aber wirklich die einfachste und sicherste Methode, genau zwei Karten abzuheben.
Die Spitze des Daumens rutscht noch tiefer unter die beiden Karten, gleichzeitig gleiten die Finger von der vorderen Schmalseite

nach hinten und die Spitzen von Zeige- und Mittelfinger legen sich auf die Rückseite der Karte (Abb. 52). Beachten Sie, daß die Finger der linken Hand das Spiel von allen Seiten umschließen und dabei egalisieren, so daß die beiden Karten perfekt übereinanderliegen.
Jetzt heben Sie die Karten an. Dabei drükken die beiden Finger von oben und der Daumen von unten auf die Karten, die dadurch eine Wölbung erhalten, was wesentlich dazu beiträgt, daß sie deckungsgleich bleiben. So können die Karten als eine vorgezeigt (Abb. 53) und wieder auf das Spiel zurückgelegt werden. Zum Vorzeigen wird die rechte Hand nur gedreht und die Karte(n) mit dem Bild nach oben etwas verkantet auf das Spiel zurückgelegt, so daß sie hinten noch etwa zwei Zentimeter übersteht – ohne sie jedoch loszulassen. Das hat nur den Zweck, daß die Finger der linken Hand eventuell eine Korrektur vornehmen können.

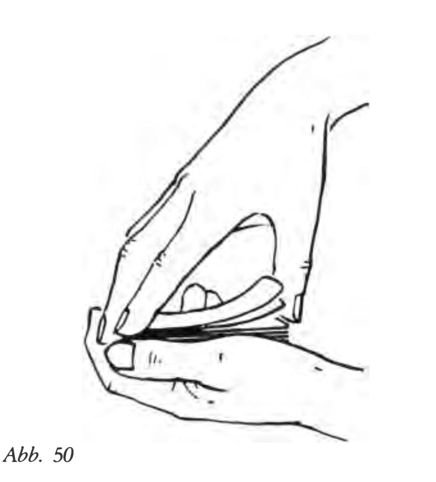
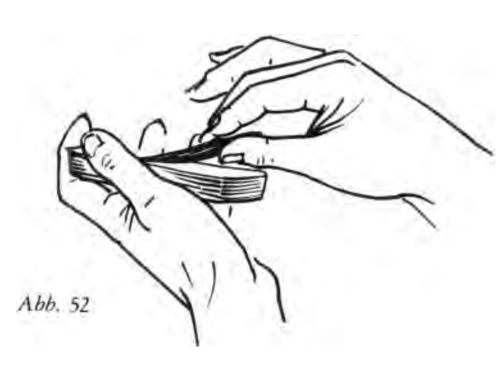
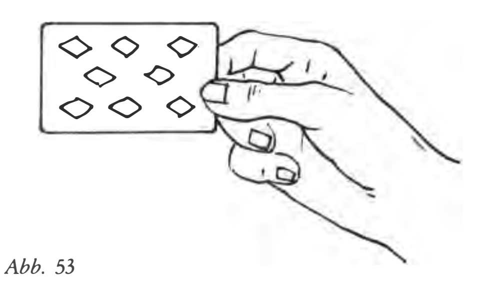

Abb. 50


Abb. 51


Abb. 52


Abb. 53

Dublieren nach Rolf Andra

Es fängt genauso an wie bei der eben beschriebenen Methode. Wieder hebt der Daumen hinten zwei Karten etwas an. Diesmal wird der Daumen aber nicht unter die Karten gelegt, er bleibt an der hinteren Schmalseite liegen und schiebt beide Karten nach vorn. Die Finger der linken Hand sorgen dafür, daß die Karten gut egalisiert sind, der Daumen liegt an der linken Seite, Mittel-, Ring- und Kleinfinger an der rechten und der Zeigefinger an der vorderen Schmalseite. Er senkt sich aber, so daß die Karten über ihn hinweggleiten können. Abb. 54 zeigt Ihnen den Vorgang des Nachvornschiebens. Beachten Sie dabei die Stellung des rechten Zeigefingers. Er liegt auf den vorgeschobenen Karten, und für die Zuschauer sieht es so aus, als ob er es wäre, der die oberste Karte nach vorn bewegt. Das ist eine sehr wesentliche Täuschung und überzeugt jeden, daß nur eine Karte

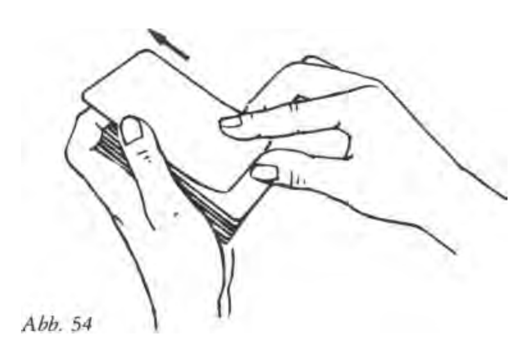


Abb. 54

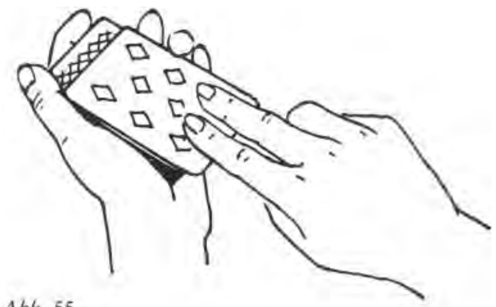


Abb. 55

verschoben wird. Stehen die Karten vorn etwa zur Hälfte über, dann erfassen Sie sie mit der rechten Hand an der vorderen Schmalseite, Daumen oben, Zeige- und Mittelfinger unten, also der gleiche Griff wie bei der vorherigen Methode. Diesmal wird die Karte aber nach hinten gewendet. Beim Vorzeigen ruht sie für einen Moment auf dem Spiel (Abb. 55). Auf gleiche Weise wird sie zurückgedreht und wieder aufgelegt.

Wenn Sie jetzt mit den gleichen Bewegungen die oberste Karte allein vorschieben, wobei Sie diesmal tatsächlich nur den Zeigefinger benutzen, der von oben auf die Karte drückt, und dann vorzeigen, hat sie sich bereits verwandelt.

Eine andere Art des Vorzeigens möchte ich wenigstens noch erwähnen. Dabei nehmen Sie die dublierten Karten so vom Spiel, daß die Finger die vordere Schmalseite ergreifen und der Daumen die hintere. Durch einen kleinen Druck bekommt die Karte eine konkave Wölbung, was ebenfalls ein Mittel gegen das Verschieben der beiden Karten ist (Abb. 56).

Wenn Sie das Dublieren üben, dann machen Sie es vor einem Spiegel. Führen Sie den Griff erst mit einer einzigen Karte aus und beobachten Sie, wie es aussieht, wenn Sie es reell machen. Und genauso muß es nachher auch mit zwei Karten aussehen!

Dazu noch ein Tip: Gewöhnen Sie sich an eine Dubliermethode und verwenden Sie nur diese. Und von nun an drehen Sie auch jede einzelne, nicht dublierte Karte auf die gleiche Weise um. Machen Sie das nicht, dann merken Ihre Zuschauer sofort, daß etwas Besonderes im Gange ist, wenn Sie plötzlich beginnen, die Karten anders zu handhaben, als sie es von Ihnen gewöhnt sind.

Mehrfach-Lift

Auf die gleiche Art und Weise kann man auch drei, mitunter sogar vier Karten als eine auf dem Spiel umdrehen. Das kommt aber nur bei ganz speziellen Tricks vor. Das Aufnehmen der Karten erfolgt genau wie bei zweien, doch sollte man triplierte Karten nie in freier Hand vorzeigen, es könnte doch jemand die ungewöhnliche Dicke der Karte bemerken. Drehen Sie sie also um, und legen Sie sie sofort wieder auf das Spiel auf, dann ist nichts zu bemerken. Und nun werden wir gleich einige effektvolle Tricks kennenlernen, die auf der Anwendung des Dublierens beruhen.

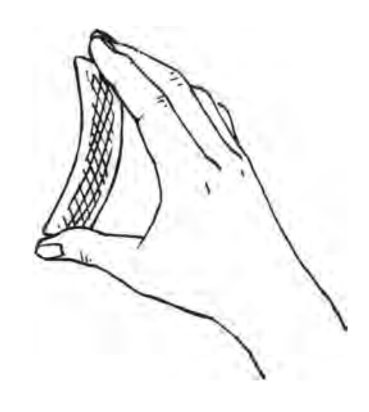


Abb. 56

Das abgenommene Auge

Hier haben Sie einen hübschen, schnellen Überraschungseffekt, der auch einen Schuß Situationskomik in sich trägt.
Legen Sie als oberste Karte des Spieles die Kreuz Acht, darüber, aber mit der Bildseite nach oben, die Kreuz Sieben und als oberste wieder normal, also rückenoben, Kreuz As. Das Spiel halten Sie in Ihrer linken Hand, unter den obersten beiden Karten bilden Sie einen Spalt. Dann dublieren Sie diese



Abb. 57

Karten und heben sie als eine hoch. Mit ihrer Hilfe schaufeln Sie die nächste Karte des Spieles um (Abb. 57), es ist die Kreuz Acht. Alle Karten werden egalisiert und wieder auf das Spiel zurückgeschoben. Dabei legen Sie die Spitze des Kleinfingers unter die Kreuz Acht. Nun ziehen Sie die oberste Karte allein zurück (Abb. 58), die Kreuz Acht hat sich augenscheinlich in eine Kreuz Sieben verwandelt. Die abgezogene Karte drehen Sie um und werfen sie offen auf den Tisch. Es ist Kreuz As, oder – wie Sie behaupten – das eine abgenommene Auge von der Kreuz Acht, wodurch diese zur Kreuz Sieben wurde.
Die beiden obersten Karten des Spieles drehen Sie dubliert als eine um, so daß die Rückseiten wieder nach oben zeigen. Das

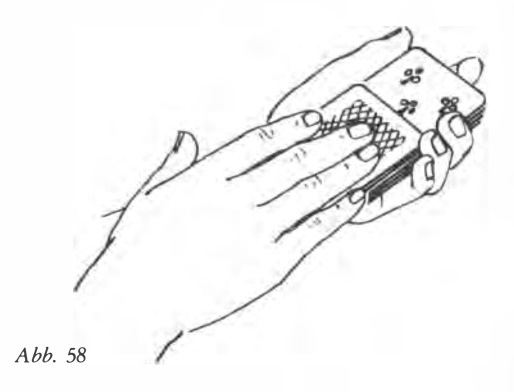


Abb. 58

geht leicht, weil Sie ja unter diesen Karten noch einen Spalt halten. Die jetzt oberste Karte, angeblich die soeben gezeigte Sieben, in Wirklichkeit jedoch die Acht, wird verdeckt auf den Tisch geworfen. Dafür legen Sie das As aufs Spiel zurück. Mit dem Zeigefinger reiben Sie nun zunächst auf der Rückseite des Asses etwas, dann auf der auf dem Tisch liegenden Karte. Wird diese umgedreht, ist das fehlende Auge wieder zurückgewandert, aus der Sieben ist wieder eine Acht geworden.

Doppelte Kartenwanderung

Zwei Karten tauschen unsichtbar den Platz, das ist keine Sensation, aber ein hübscher Effekt, den Sie in eine größere Kartenkombination einbauen können.
Sie dublieren die beiden obersten Karten und zeigen z. B. Pik König vor. Die Karte(n) wird zurückgedreht und die wirklich oberste auf den Tisch gelegt.
Wieder dublieren Sie zwei Karten und zeigen jetzt z. B. Karo Dame vor. Auch diese Karte wird zurückgedreht und die wirklich oberste – es ist Pik König – auf den Tisch gelegt. Legen Sie die zuerst hingelegte Karte – angeblich den König – auf das Spiel, die andere – angeblich Karo Dame – unter dasselbe. Nun sagen Sie einen Zauberspruch, und schon können Sie die vollzogene Wanderung demonstrieren: Zuerst drehen Sie das Spiel um und zeigen, daß jetzt unten Pik König liegt, dann

wenden Sie es wieder mit der Rückseite nach oben, dublieren und zeigen oben Karo Dame vor.

Rätselhafte Kartenwanderung

Diese fabelhafte Sache stammt von »Professor« Dai Vernon. Wieder tauschen zwei Karten den Platz, aber im Gegensatz zu der eben beschriebenen simplen Version kennt der Magier die eine Karte gar nicht, weiß auch nicht, an welcher Stelle sie liegt, und trotzdem liegt genau hinter dieser die andere Karte.

Sie brauchen dazu ein Kartenspiel mit einer kurzen oder einer diagonal gekürzten Karte. Zunächst lassen Sie es von einem Zuschauer mischen, dann rauschen Sie einmal, und schon hören Sie am »Klick«, wo die kurze Karte liegt. Dort teilen Sie das Spiel und heben so ab, daß die Leitkarte oben liegt. Der Zuschauer soll sich inzwischen eine Zahl denken. Jetzt erhält er das Spiel, während Sie sich abwenden und Ihre Erläuterungen so geben, daß Sie selbst nichts sehen können. Ihr Helfer soll zunächst so viele Karten einzeln von oben übereinander auf den Tisch zählen, wie seine gedachte Zahl angibt. Die nächste Karte soll er aufnehmen, merken und wieder zurücklegen. Alle abgezählten Karten kommen als Päckchen darüber, und das ganze Spiel wird schön egalisiert.

Wenn der Zuschauer das alles getan hat, wenden Sie sich zurück und nehmen das Spiel in die Hand. Ein kurzes Rauschen lokalisiert wieder die kurze Karte. Alle Karten darüber heben Sie hoch, so daß Sie in jeder Hand ein Päckchen halten. Der linke Daumen schiebt die kurze Karte auf das andere Päckchen herüber, also auf die soeben abgehobenen Karte, die dann geschlossen unter das Spiel gelegt werden. Für die Zuschauer haben Sie so ganz nebenbei nur einmal abgehoben, doch liegt jetzt die gezogene Karte bereits oben!

Die beiden obersten Karten dublieren Sie und zeigen sie vor. Auf Ihre Frage, ob es sich um die gemerkte Karte handelt, wird der Zuschauer verneinen. Nennen Sie noch einmal laut den Namen der sichtbaren beliebigen Karte, damit sie sich Ihren Zuschauern einprägt. Dann legen Sie sie auf das Spiel zurück und schieben die wirklich oberste, also die Karte des Zuschauers, auf den Tisch. Jetzt wird mehrmals abgehoben, zuletzt heben Sie selbst noch einmal ab, doch wieder so, daß die kurze Karte zur obersten wird. Fragen Sie den Zuschauer, ob er es für möglich halte, daß nach all diesem Durcheinander die gezogene Karte wieder an der gleichen Stelle liegt wie vorher. Sicherlich wird er verneinen oder es als großen Zufall bezeichnen. Machen Sie die Probe, der Helfer darf selbst die gleiche Anzahl Karten wie vorher auf den Tisch zählen und die nächste umdrehen. Es ist aber nicht seine gemerkte Karte, sondern die, die vorher auf den Tisch gelegt wurde. Nach der ersten Verblüffung möchte jeder nun gern wissen, welche Karte denn auf dem Tisch liegt. Beim Umdrehen erweist es sich, daß das die gedachte Karte ist!

Eine wirklich verblüffende Wanderung, da der Vorführende weder die Karte noch die Anzahl der Karten kennt!

Eine unmögliche Übereinstimmung

Zur Vorführung dieses Kunststückes benötigen Sie zwei Spiele. Nehmen Sie Kartenspiele derselben Sorte, nur mit unterschiedlichem Rückenmuster, vielleicht eins mit rotem, das andere mit grünem. Vom roten Spiel nehmen Sie eine Karte, z. B. Herz Acht, und legen sie auf das grüne Spiel. Die gleiche Karte suchen Sie aus dem grünen Spiel heraus und legen sie ganz nach oben, so daß das rote Rückenmuster der aufgelegten Karte getarnt ist. Beide Spiele stecken in ihren Etuis.

Geben Sie einem Zuschauer das rote Spiel, während Sie selbst das grüne aus dem Etui holen. Jeder mischt sein Spiel. Sie wissen

inzwischen, wie Sie es anfangen müssen, daß beide Karten nach dem Mischen wieder oben sind, ohne daß man das andere Rükkenmuster gesehen hat.
Nach dem Mischen nimmt jeder sein Spiel in die linke Hand. Sie dublieren die obersten beiden Karten, drehen sie diesmal aber nicht um, sondern legen sie als eine verdeckt auf das Spiel des Zuschauers. Dieser soll nun das gleiche tun, also die zufällig nach oben gemischte Karte auf Ihr Päckchen herüberlegen. Er schiebt also die andersfarbige obere Karte beiseite und nimmt die darunterliegende, um sie auf Ihr Spiel zu legen. Jetzt warten Sie einen Moment, dann decken Sie beide Karten auf, es sind die gleichen, zweimal Herz Acht! Wenn das keine Seelenverwandtschaft bedeutet!

Bitte nachmachen

Hier haben Sie gleich noch einen Trick der Kategorie »Tuwit«. Unter diesem seltsamen Namen faßt man Tricks zusammen, bei denen der Zuschauer dasselbe macht wie der Vorführende und entweder zum gleichen oder zu einem völlig anderen Ergebnis kommt. Das Wort setzt sich aus den Anfangssilben bzw. -buchstaben der Wörter »Tu wie ich tue« zusammen.
Machen Sie bitte nicht den Fehler und führen diesen Trick zusammen mit dem vorher beschriebenen in einem Programm vor. Ich würde Ihnen sogar raten, nur einen davon einzustudieren, nehmen Sie den, der Ihnen am besten liegt. Im nächsten Kapitel folgen noch weitere Tricks mit ähnlichen Themen.
Geben Sie einem oder mehreren Zuschauern je vier Karten, selbst nehmen Sie auch vier. Dann machen alle das gleiche: Zwei Karten werden umgedreht, eine wieder zurückgesteckt, und schon liegen beim Vorführenden alle Karten in gleicher Richtung.
Bei den Zuschauern dagegen liegt eine Karte falsch herum zwischen den anderen.
Hier die Ausführung: Geben Sie jedem, der mitmachen möchte, vier Karten, sich selbst auch. Jeder muß genau nachmachen, was Sie vorexerzieren. Zunächst einmal werden die vier Karten ausgefächert. Beim Zusammenschieben stecken Sie den linken Kleinfinger unter die obersten zwei Karten, die Sie dann dublieren und als eine mit der Bildseite nach oben drehen. Die Zuschauer führen die gleiche Handlung durch, natürlich drehen sie nur eine einzige Karte um!
Nun ziehen sie die unterste Karte hervor und legen sie ohne jede Drehung nach oben. Und noch einmal ziehen Sie die unterste Karte hervor, drehen sie mit der Bildseite nach oben und legen sie wieder unter die anderen. Zuletzt wird die obere Karte auch noch bildoben gedreht.
Werden jetzt die vier Karten ausgefächert, so liegen bei Ihnen alle mit der Bildseite nach oben, während bei den Zuschauern die dritte Karte mit der Rückseite nach oben zeigt.
Hier noch einmal die Handlungen als Übersicht:

1. Oberste Karte drehen, dabei dublieren.
2. Unterste Karte nach oben legen.
3. Unterste Karte drehen und wieder drunter legen.
4. Oberste Karte drehen.

Kümmelblättchen

Sicherlich haben Sie von diesem alten Bauernfänger-Spiel gehört, es ist wohl das berüchtigste Falschspiel überhaupt. Wir wollen uns damit auch nicht weiter befassen, das Original-Kümmelblättchen erfordert ein ziemliches Studium, bis man es zur Meisterschaft darin gebracht hat. Da aber die Erfahrung zeigt, daß das Gespräch doch immer wieder einmal auf dieses alte Ganovenspiel kommt, möchte ich Ihnen hier eine Abart des Kümmelblättchens beschreiben, die nahezu den gleichen Effekt erzielt und doch wesentlich einfacher in der

Ausführung ist. Der einzige verwendete Kunstgriff ist das Dublieren.
Falls Sie nicht wissen, worum es bei diesem Spiel geht: Der Vorführende zeigt drei Karten vor, eine rote und zwei schwarze. Dann wirft er die Karten durcheinander, und das Opfer muß erraten, wo die rote Karte liegt. Natürlich wird es dabei nach Strich und Faden betrogen. Nun – betrügen wollen wir nicht, aber unser Publikum damit nett unterhalten!
Hier also eine Folge von Effekten, die Sie als »Kümmelblättchen« anpreisen können.
1. Das Spiel liegt in Ihrer linken Hand. Sie drehen die oberste Karte herum (bitte mit dem gleichen Griff, den Sie später beim Dublieren verwenden), nennen ihren Namen und schieben sie dann verdeckt auf den Tisch. Die nächsten Karten legen Sie, ohne sie zu zeigen, rechts und links daneben. Dann schieben Sie die Karten sehr langsam durcheinander, aus der Reihenfolge 1 – 2 – 3 wird dabei 2 – 1 – 3.
Fragen Sie nun Ihre Zuschauer, wo die gesehene Karte liegt, dann drehen Sie die bezeichnete um. Die Zuschauer haben recht, sie hätten also gewonnen!
2. Während des Wortwechsels der ersten Tour hatten Sie Gelegenheit, die obersten drei Karten des Spieles anzukippen und darunter einen Spalt zu halten. Die drei soeben benutzten Karten schieben Sie beiseite, sie dienten nur der Demonstration, um den Zuschauern die Regeln zu erläutern. Jetzt geht es weiter.
Triplieren Sie die obersten drei Karten, d. h, drehen Sie alle drei gut egalisiert als eine einzige um. Man sieht z. B. Karo Acht. Die Karten werden wieder zurückgedreht und drei Karten von oben einzeln auf den Tisch gezählt: 1 – 2 – 3. Langsam und sichtbar werden die Karten 1 und 2 miteinander ausgetauscht. Der Zuschauer soll dann auf eine Karte tippen, die er für Karo Acht hält. Meist wird er die Karte auf Platz 2 bezeichnen, dort liegt aber eine andere, wie sich beim Umdrehen herausstellt. Er darf noch einmal tippen, diesmal nimmt er sicherlich Platz 1, doch auch dort liegt die Karo Acht nicht, sie befindet sich auf Platz 3!
Die benutzten Karten werden wieder beiseite gelegt, inzwischen bereiten Sie mit dem Spiel in der linken Hand das Dublieren vor, schieben also den Kleinfinger unter die zweite Karte von oben.
3. Sie dublieren und drehen die beiden obersten Karten als eine um, man sieht z. B. Pik Bube. Die beiden Karten werden zurückgedreht und dann auf den Tisch gelegt. Dabei bauen Sie eine Finte ein. Ihr linker Daumen zieht die oberste Karte ein Stückchen nach unten, mit den Fingern der rechten Hand ziehen Sie die zweite Karte hervor, um sie auf den Tisch zu legen. Das machen Sie aber bewußt so ungeschickt, daß es alle Zuschauer bemerken!
Die nächsten beiden Karten kommen daneben. Wieder werden die Karten auf den Plätzen 1 und 2 ausgetauscht, wieder soll ein Zuschauer die richtige Karte bezeichnen, und wieder irrt er sich – obwohl er doch genau gesehen hat, wie der Künstler gemogelt hat! Er darf noch eine zweite Karte herumdrehen, während Sie inzwischen vier Karten vom Spiel abzählen und den Kleinfinger unter die vierte Karte einlegen. Die drei benutzten Karten kommen wieder zur Seite.
4. Die vier abgeteilten Karten müssen Sie als eine umdrehen. Das muß etwas geschickt geschehen, damit die Zuschauer nicht die Dicke dieser angeblich einen Karte erkennen können. Bitte keine hastigen Bewegungen, solange die Karte in Bewegung ist, kann niemand ihre Dicke erkennen, und sobald sie umgedreht ist, muß sie wieder auf dem Spiel liegen, dann kann man die Dicke auch nicht ausmachen. Man sieht jetzt z. B. ein Kreuz As. Die vier Karten werden als eine zurückgedreht und die wirklich obersten drei nebeneinander auf den Tisch gezählt. Wenn man will, kann man dabei wieder das offensichtliche Vertauschen der obersten Karte gegen die darunterliegende ausführen. Auf alle Fälle liegen zuletzt drei beliebige Karten auf dem

Tisch, Kreuz As ist die oberste des Restspieles.
Nun tauschen Sie, erst Platz 1 mit 2, dann Platz 2 mit 3. Der Zuschauer darf nun nacheinander auf alle Karten tippen und umdrehen, bis er bei der dritten Karte feststellen muß, daß Kreuz As überhaupt nicht mehr dabei ist.
Wenn Sie wollen, können Sie nun das Kreuz As oben auf dem Spiel vorzeigen. Viel effektvoller ist allerdings folgende Tour:
Kurz nachdem die Karten ausgeteilt sind, noch während des Verschiebens, gehen Sie mit der Hand, die das Spiel hält, für einen Moment hinter die Tischkante und schieben die oberste Karte mit dem Daumen ab. Sie fällt unbeachtet auf Ihren Schoß. Das Spiel legen Sie gleich danach ab. Im Eifer des Wettens fällt es nicht auf, wenn Ihre rechte Hand mal kurz unter den Tisch geht, die Karte vom Schoß ergreift und von vorn zwischen den Beinen hindurch auf den Stuhlsitz schiebt. Richten Sie sich dabei ein wenig auf, indem Sie sich nach vorne legen, dann geht es ganz leicht. Zuletzt sagen Sie: »Das Ganze war weiter nichts als eine optische Täuschung. Sie können Kreuz As gar nicht gesehen haben, denn das ist die einzige Karte, auf der ich schon den ganzen Abend sitze!« Und damit stehen Sie auf und weisen auf die Karte auf dem Stuhlsitz hin. Die Überraschung wird groß sein.

13. Kapitel Glissieren

Dieser Kunstgriff, der auch unter dem Namen »Schleifen« bekannt ist, ist einer der leichtesten der Kartenkunst. Trotz seiner scheinbaren Leichtigkeit müssen Sie ihn aber genügend üben, damit er einwandfrei und mit der nötigen spielerischen Eleganz ausgeführt werden kann.
Die linke Hand erfaßt das Spiel an den langen Seiten, Daumen an der einen, Zeige-, Mittel- und Ringfinger an der anderen, der Kleinfinger ist etwas abgespreizt. Die Fingerspitzen liegen dabei auf der Bildseite der Karten, die Rückseite zeigt nach oben. Die rechte Hand nähert sich dem Spiel, Zeige- und Mittelfinger greifen an der vorderen schmalen Seite unter das Spiel und ziehen die unterste Karte hervor, die dann sofort von oben auch mit dem Daumen ergriffen wird. Das Glissieren besteht nun darin, mit dem ersten Glied des linken Ring- oder Mittelfingers die unterste Karte etwas zurückzuziehen (Abb. 59 zeigt die



Abb. 59

haltende Hand von unten), so daß die rechten Finger die zweite Karte von unten erfassen und hervorziehen können. Das Zurückziehen der Karte erfolgt erst im Moment des Zugreifens, es ist von der haltenden Hand völlig verdeckt, die zurückgezogene Karte wird sofort danach wieder nach vorn gebracht. Das Abziehen der Karten muß genauso aussehen, als wenn es ganz normal ausgeführt wird.
Neben dieser klassischen Methode des Glissierens gibt es noch einige neuere und weniger bekannte Ausführungen, die gegenüber der alten einige Vorteile haben.

Drehglissieren

Halten Sie das Spiel in der rechten Hand, wie es Abb. 60 zeigt. So klopfen Sie mit einer langen Seite egalisierend auf den Tisch, wobei die Zuschauer deutlich die unterste Karte sehen können. Jetzt drehen Sie die Hand mit dem Rücken nach oben, wodurch das Spiel ebenfalls mit der Rückseite nach oben kommt. Während dieser

Drehbewegung führen Sie das Glissieren aus: Die Spitzen von Mittel- und Ringfinger der rechten Hand greifen über die vordere Schmalseite des Spieles herum auf die Bildseite der untersten Karte und drehen diese zur Seite. Abb. 61 zeigt diesen Vorgang von unten. Mit dem Zeigefinger der linken Hand können Sie nun leicht die zweite Karte von unten hervorziehen.

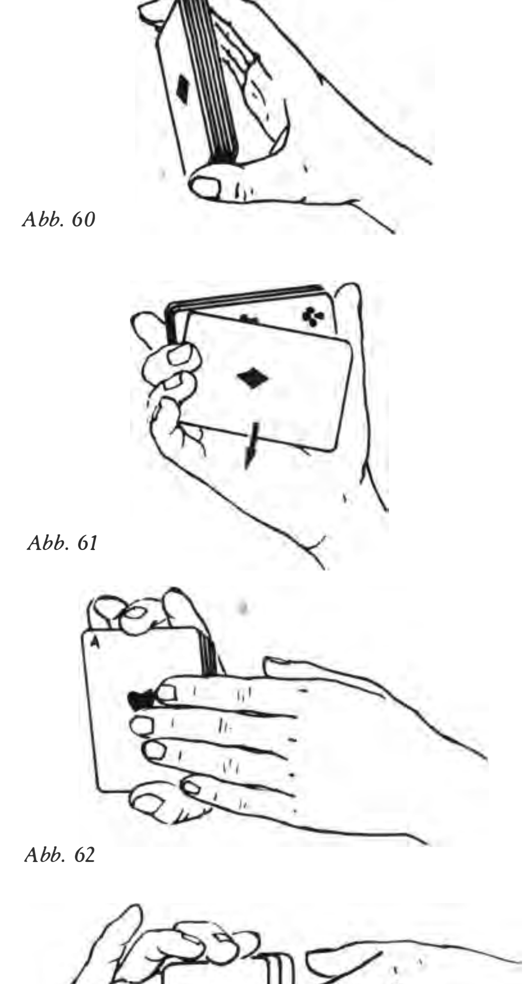

Abb. 60

Abb. 61

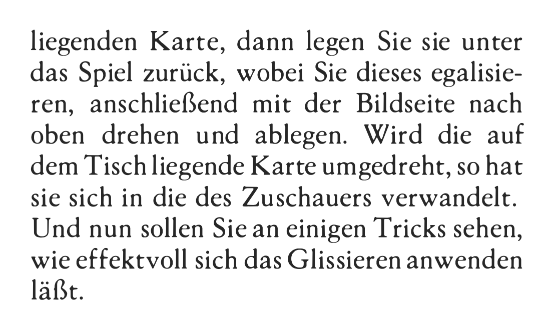
Abb. 62

Schiebeglissieren

Die linke Hand hält das Spiel senkrecht mit der Bildseite zu den Zuschauern, wobei die vier Finger auf der oberen, der Daumen auf der unteren Schmalseite liegen. Die Fingerspitzen der rechten Hand legen sich auf die Bildseite der sichtbaren Karte (Abb. 62). Die linke Hand senkt sich, so daß die Karten in die waagerechte Lage kommen und die unterste nicht mehr zu sehen ist. Gleichzeitig schieben die Finger der rechten Hand die unterste Karte nach links, legen sich auf den frei gewordenen Teil der zweiten Karte und ziehen diese hervor (Abb. 63). Die linke Hand macht dabei gar nichts, sie deckt den Vorgang lediglich gegen die Zuschauer.

Glissieren mit Finte

Das ist eine sehr wirksame Verwandlung einer Karte in eine andere mit Hilfe des Glissierens. Nehmen wir an, Sie haben die gezogene Karte des Zuschauers zur zweiten von unten gemacht. Zeigen Sie die unterste Karte vor, dann senken Sie die Hand, glissieren in einer der beschriebenen Arten und legen die hervorgezogene Karte auf den Tisch. Die unterste zurückgezogene Karte belassen Sie vorerst in dieser Position, greifen mit der rechten Hand wieder unter das Spiel und ziehen die nächste, also die ursprüngliche dritte hervor. Diese drehen Sie mit der Bildseite nach oben, reiben mit einer Ecke den Rücken der auf dem Tisch


Abb. 63

liegenden Karte, dann legen Sie sie unter das Spiel zurück, wobei Sie dieses egalisieren, anschließend mit der Bildseite nach oben drehen und ablegen. Wird die auf dem Tisch liegende Karte umgedreht, so hat sie sich in die des Zuschauers verwandelt. Und nun sollen Sie an einigen Tricks sehen, wie effektvoll sich das Glissieren anwenden läßt.

Rot-Schwarz-Wanderung

Sie nehmen die vier Karten eines Wertes, z.B. die vier Könige, und legen sie im Wechsel der Farben, also rot–schwarz–rot–schwarz. Falschmischen und abheben ändert daran nichts. Bei diesen wenigen Karten mischen Sie am besten nach Charlier, indem Sie sagen: »Wir bringen die Karten etwas durcheinander«, und dabei immer eine von unten nach oben und eine von oben nach unten in die andere Hand schieben.
Mit der linken Hand nehmen Sie die Karten in Schleifstellung. So zeigen Sie die unterste Karte vor, z. B. den Kreuz König. Wenn Sie die Karten wieder mit der Bildseite nach unten gedreht haben, ziehen Sie scheinbar die soeben gezeigte Karte hervor, um sie auf den Tisch zu legen. In Wirklichkeit glissieren Sie die unterste und legen die nächste, eine rote, auf den Tisch.
Nun ergreifen Sie die beiden obersten als eine, Sie dublieren also, was in diesem Fall recht leicht ist, da die unterste Karte noch zurückgeschleift ist, drehen sie um und zeigen sie als die andere schwarze Karte – Pik König – vor. Beide Karten werden wieder zurückgedreht, die oberste allein nach vorn geschoben und auf den Tisch gelegt.
Für die Zuschauer liegen jetzt die beiden schwarzen Karten auf dem Tisch und die beiden roten halten Sie in der Hand. Sagen Sie Ihr Sprüchlein oder schwingen Sie Ihren Zauberstab, dann lassen Sie die Karten auf dem Tisch umdrehen, es sind die beiden roten. Dafür befinden sich jetzt die beiden schwarzen in Ihrer Hand!

Tuwit

Zwei Tricks zu diesem Thema haben wir schon im vorigen Kapitel kennengelernt, hier einen weiteren, den Sie speziell dann einsetzen können, wenn Sie einen Besserwisser unter dem Publikum haben, also einen jener liebenswerten Zeitgenossen, der alles schon gesehen hat, der alles kennt, für den das ja nur »Tricks« sind. Geben Sie diesem Querulanten acht Karten, vier Bilder- und vier Augenkarten, Sie nehmen sich dasselbe. Natürlich können weitere Zuschauer mitmachen. Die Karten werden nach einem bestimmten System ausgeteilt, wieder zusammengenommen und dann in zwei Päckchen verteilt. Beim Magier liegen Bilder- und Augenkarten schön sortiert in je einem Päckchen, beim Zuschauer ist alles durcheinander.
Nehmen Sie acht Karten zur Hand und machen Sie gleich mit:
1. Die vier Bilderkarten werden verdeckt nebeneinander auf den Tisch gelegt.
2. Die vier Augenkarten kommen in gleicher Weise darüber, so daß vier Päckchen mit je zwei Karten entstehen.
3. Die Päckchen werden von links nach rechts zusammengenommen.
4. Jetzt wird noch einmal ausgeteilt, wieder werden vier Karten einzeln nebeneinander gelegt, die nächsten vier einzeln darüber. Und dabei passiert es. Die Karten werden einzeln von unten abgezogen und ausgelegt, die vierte Karte jedoch wird glissiert, statt dessen also die fünfte zum Vorschein gebracht. Die glissierte folgt als nächste, dann der Rest der Karten.
5. Wieder werden die Kartenpaare von links nach rechts zusammengelegt.
6. Jetzt werden die Karten in zwei Päckchen ausgeteilt. Dabei werden sie einzeln von unten hervorgezogen und abwechselnd ausgelegt, die erste nach links, die zweite nach rechts, die dritte wieder links usw. Und wieder glissieren Sie die vierte Karte, die dadurch ihren Platz mit der fünften tauscht.
7. Beide Päckchen werden vorgezeigt, bei Ihnen sind Bilder- und Augenkarten getrennt, beim Zuschauer herrscht völliges Durcheinander.

14. Kapitel
Forcieren

Dieser Kunstgriff existiert in so vielen verschiedenen Abarten, daß darüber ganze Bücher geschrieben wurden. Beim Forcieren geht es immer darum, daß ein Zuschauer eine oder mehrere ganz bestimmte Karten zieht. Die Karten werden ihm gewissermaßen aufgezwungen, obwohl er den Eindruck hat, er hätte sie ganz willkürlich gewählt.

Das klassische Fächerforcieren

Dies ist das überzeugendste, aber auch schwerste Forcieren. Es wirkt deshalb so überzeugend, weil der Zuschauer seine Karte auf die allgemein übliche Weise zieht: Ein Kartenspiel wird ausgefächert, der Zuschauer greift irgendwo hinein und nimmt eine Karte heraus. Und diese Karte ist ihm aufgezwungen, obwohl er beschwören möchte, daß er sie völlig frei und unbeeinflußt dem Fächer an beliebiger Stelle entnommen hat.
Legen Sie die Forcierkarte als oberste des Spieles. Mischen Sie noch ein- oder zweimal durch, so daß die Karte erst nach unten und dann wieder nach oben kommt. Jetzt heben Sie das Spiel ganz offensichtlich ab, so daß die Karte in die Mitte kommt. Legen Sie aber Ihren Kleinfinger über der Karte ins Spiel, so daß Sie dort einen Spalt halten.
In alten Büchern findet man immer wieder beschrieben, daß man die Karte durch eine Volte in die Spielmitte bringen soll. Das ist auf keinen Fall zu empfehlen! Das Abheben an dieser Stelle ist ganz logisch und überzeugend. Die Volte dagegen birgt die Gefahr in sich, daß die Zuschauer irgend etwas bemerken, schon von vornherein mißtrauisch werden und durch dieses Mißtrauen eventuell das ganze Forcieren in Gefahr bringen.
Jetzt greifen Sie auch mit der anderen Hand zu, dabei schiebt sich Ihr rechter Ringfinger hinten in den Spalt. Der rechte Daumen liegt auf der obersten Karte nahe der hinteren kurzen Seite. Der linke Daumen schiebt die Karten fächerförmig nach rechts, sie laufen gewissermaßen in die rechte Hand hinein. Der rechte Zeigefinger unterstützt den Vorgang von unten, er zieht die laufenden Karten weiter nach rechts. Dieses Laufenlassen der Karten sollten Sie zunächst einmal ohne Trennung mit dem ganzen Spiel üben.
Beim Forciervorgang müssen Sie es so einrichten, daß Sie mit dem Herüberschieben der Karten gerade in dem Moment an der Trennstelle angekommen sind, wenn der Zuschauer zugreifen will. Er wird dann die nächste Karte, also die unter dem Spalt nehmen. Der Vorgang läßt sich nur schwer beschreiben, denn neben der reinen Technik des stockungsfreien Laufenlassens der Karten hat er noch eine psychologische Seite. Das Gelingen des Forcierens hängt von verschiedenen, oft nicht voraussehbaren Faktoren ab. Beobachten Sie Ihren Zuschauer genau. Wenn er mit dem Zugreifen zögert, dann verlangsamen Sie den Vorgang, wenn er schneller zugreift, dann beschleunigen Sie ihn. Im Moment des

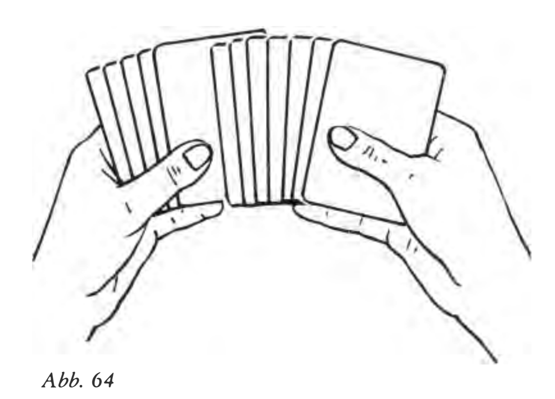


Abb. 64

Zufassens gehen Ihre Hände etwas weiter auseinander, so daß zwischen den beiden Spielhälften ein größerer Zwischenraum als üblich entsteht (s. Abb. 64), gleichzeitig schieben Sie ihm mit dem linken Daumen die Forcierkarte unmerklich etwas ent-

gegen. Hat er dann die Karte erfaßt, so hören Sie nicht etwa mit dem Vorblättern der Karten auf, sondern schieben mit dem linken Daumen ohne jede Pause die Karten weiter nach rechts. Das ist sehr wichtig, denn es überzeugt den Zuschauer, daß er die Karte wirklich ganz frei aus dem laufenden Fächer gezogen hat.
Haben Sie etwa drei Viertel des Spieles vorgeblättert, ohne daß sich der Zuschauer entschlossen hat, dann schieben Sie das Spiel zusammen – Vorsicht, Kleinfinger wieder einstecken! – und beginnen den ganzen Vorgang von neuem.
Auch wenn der entsprechende Moment verpaßt ist, ist noch nicht alles verloren. Blättern Sie die Karten weiter, doch jetzt ohne die Hilfe des rechten Zeigefingers von unten. Das bewirkt, daß die Forcierkarte gut sichtbar als einzige bewegungslos in der Mitte des Fächers steht. Diese Karte ist dadurch besser zu greifen als die anderen und wird von einem ahnungslosen Zuschauer gern gezogen. Auch hierbei können Sie ihm wieder etwas entgegenkommen und die ganze Hand mit dem Fächer im Moment seines Zugreifens so drehen, daß die Forcierkarte gewissermaßen zwischen seine Finger rutscht.
Nur Übung und Praxis sichern Ihnen den gewünschten Erfolg. Dumm ist allerdings, daß man die psychologische Seite des Forcierens nicht zu Hause vor dem Spiegel üben kann. Man braucht eine Person, die die Karte zieht, und diese Person sollte möglichst nicht wissen, daß forciert wird. Vielleicht darf ich Ihnen meine Lernmethode empfehlen.
Lassen Sie von jetzt ab jede Karte forciert ziehen! Damit wir uns recht verstehen: Wenn Sie irgendeine Karte ziehen lassen, dann stecken Sie einfach den Kleinfinger ins Spiel, fixieren die bewußte Karte und bemühen sich, diese an den Mann zu bringen. Wenn der Zuschauer die Karte nicht nimmt, ist es nicht weiter schlimm, Sie können ja auch jede beliebige andere verwenden. Aber für Sie ist es eine sehr gute Übung. Und Sie werden sich wundern, wie bald es Ihnen gelingt, die Karte fast jedesmal Ihrem Opfer aufzuzwingen.
Hundertprozentig allerdings ist dieses Forcieren nicht. Auch den größten Experten passiert es hin und wieder, daß ein eigenwilliger Zuschauer durchaus nicht die bewußte Karte nimmt, sondern zu einer anderen greift, vielleicht zur obersten oder untersten des Spieles. Was tut man in diesem Falle? Am einfachsten wäre es, wenn Sie einen anderen Kartentrick als den ursprünglich geplanten machen würden. Das geht aber nicht immer, mitunter ist man tatsächlich auf diese eine Karte festgelegt. Auch dafür gibt es mehrere Möglichkeiten, eine davon ist die Verwendung der soeben gezogenen Karte zur Auffindung einer neuen unter Anwendung der Stichforce.

Stichforcieren

Das ist eine hervorragende Forciermethode, die den Vorteil hat, daß sie nicht schiefgehen kann. Nehmen wir also an, der Zuschauer hat beim ersten Versuch nicht die Karte gezogen, die Sie gern hätten, sondern eine andere. Bitten Sie ihn, die Karte mit der Bildseite nach oben zu drehen. Gleichzeitig heben Sie das Spiel so ab, daß die Forcierkarte wieder nach oben kommt. Und noch einmal heben Sie ab, diesmal aber nur etwa 1/3 des Spieles, so daß die Forcierkarte die oberste des unteren Drittels wird. Über der Karte halten Sie mit dem Kleinfinger wieder einen Spalt.
Der Zuschauer soll seine offene Karte als »Indikator« benutzen und sie irgendwo ins Spiel stecken. Dabei rauschen Sie mit den Fingern der rechten Hand die Karten an der vorderen schmalen Seite vor. Durch den Spalt im Spiel gibt es an dieser Stelle eine winzige Verzögerung, und oftmals wird der Zuschauer gerade dort seine Karte einstekken. Sie brauchen dann nur die Karte unter der eingesteckten herausnehmen zu lassen, es ist die forcierte.



Abb. 65



Abb. 66

Wahrscheinlich werden Sie jetzt sofort fragen: »Und wenn er sie nicht an dieser Stelle einsteckt?« Auch kein Problem, rauschen Sie weiter, bis die Karte irgendwo ins Spiel gekommen ist. Sie soll etwa zur Hälfte nach vorn aus dem Spiel herausragen. Nach wie vor halten Sie das Spiel waagerecht, linker Daumen und Zeigefinger rutschen etwas weiter nach vorn und halten die hervorstehende Karte fest. Der rechte Daumen gleitet in den Spalt an der hinteren kurzen Seite, der Zeigefinger legt sich oben auf das Spiel, und mit beiden Fingern ziehen Sie die 2/3 des Spieles über dem Spalt nach hinten weg (Abb. 65). In diesem Teil steckt auch die offene Karte, sie kann aber nicht mit fortgezogen werden, da sie von Zeigefinger und Daumen der linken Hand gehalten wird. Nach der Entfernung des oberen Teiles liegt die Karte des Zuschauers unmittelbar auf der Forcierkarte. Sie sagen nun etwa: »Unter Ihrer Indikatorkarte liegt jetzt unsere Zufallskarte, die Karte nämlich, die mit Ihrer Hilfe durch den Zufall bestimmt wurde!« Nehmen Sie die offene Karte ab, die nächste kann sich der Zuschauer selbst herunternehmen.

Ganz skeptische meiner Leser werden nun sagen, daß unter Umständen der Zuschauer die Karte auch in das untere Drittel des Spieles stecken kann, und dann liegt sie tiefer als die Forcierkarte. Der soeben beschriebene Griff läßt sich dann nicht mehr anwenden. Keine Bange, erstens kommt das sehr selten vor, und zweitens haben Sie auch für diesen Fall eine Notlösung parat. Verfahren Sie zunächst wie oben angeführt, halten Sie also die offene, aus dem Spiel herausguckende Karte mit Daumen und Zeigefinger der linken Hand fest, und gehen Sie mit dem rechten Daumen hinten in den Spalt. Aber diesmal ziehen Sie das obere Päckchen nicht nach hinten weg, sondern schieben es etwa zwei Zentimeter nach vorn! Abb. 66 zeigt die Situation: Unten liegt 1/3 des Spieles mit der herausstehenden Karte, darüber der Rest, etwa zur Hälfte auf diese Karte aufgeschoben. Daß sich zwischen der offenen Karte und den herausgeschobenen noch weitere Karten befinden, wird durch die linke Hand getarnt. Außerdem neigen Sie die vordere Seite des Spieles, so daß die Zuschauer voll auf die Rückseite sehen. Nun lassen Sie die rechte Hand los und erfassen mit ihr die vorgeschobenen Karten einschließlich der offenen. Alles zusammen wird nach vorn herausgezogen, wobei sich die Finger der linken Hand hinten auf den Spielrest legen und dafür sorgen, daß keine weiteren Karten nach vorn mit herausrutschen.

Anscheinend haben Sie also wieder das Spiel an der vom Zuschauer durch die hineingesteckte Karte markierten Stelle getrennt, die dort liegende Karte kann der Zuschauer nehmen.

Übrigens: Beide Methoden lassen sich auch ganz hervorragend mit einem Messer ausführen, das der Zuschauer an irgendeiner Stelle ins Spiel steckt.

Falls Sie mit den beschriebenen Forciermethoden Schwierigkeiten haben, möchte ich Ihnen nachfolgend noch einige andere, leichtere beschreiben.

Fächertippen

So nenne ich ein Forcieren aus dem Fächer, bei dem die gewählte Karte nicht herausgezogen, sondern nur angetippt wird. Die Forcierkarte liegt in diesem Fall unter dem Spiel. Mit der rechten Hand ergreifen Sie dieses, wobei der Daumen oben, die Finger unter dem Spiel liegen. Die linke Hand erfaßt die Karten an der vorderen kurzen Seite und fächert sie nach rechts aus. Dabei sorgt der rechte Zeigefinger dafür, daß die unterste Karte ganz nach rechts geschoben wird. Die linken Finger, die sich ebenfalls unter dem Spiel befinden, unterstützen den Vorgang. Ist der Fächer geschlagen, dann liegt die Forcierkarte zwar noch als unterste, aber nicht an ihrem eigentlichen Platz



Abb. 67

links im Fächer, sondern ganz rechts. Die Abb. 67 zeigt den Fächer von unten. So halten Sie das Spiel einem Zuschauer hin, er soll mit dem Finger auf eine Karte tippen. Schieben Sie mit dem linken Zeigefinger die getippte Karte etwas nach rechts, alle anderen darunter nach links. Dann entfernen Sie alle Karten unter der angetippten und legen sie beiseite. Der rechte Teil wird zusammengeschoben, wodurch die Forcierkarte die unterste wird. Diese zeigen Sie dem Zuschauer und lassen sie merken. Er ist überzeugt, daß das genau die Karte ist, die er angetippt hatte.

Abhebeforcieren 1

Das ist eine Methode für jemand, der zwei linke Hände hat. Die Forcierkarte liegt oben, mischen ändert daran nichts. Bitten Sie einen Zuschauer, etwa 1/3 des Spieles anzuheben, umzudrehen und mit der Bildseite nach oben wieder aufzulegen. Noch einmal soll er abheben, diesmal etwa 2/3 des Spieles, wieder umdrehen und auf den Rest zurücklegen. Das Päckchen wird ausgestreift, der Zuschauer kann sich die erste verdeckt liegende Karte nehmen, es ist die Forcierkarte!

Abhebeforcieren 2

Auch diese Methode läßt an Einfachheit nichts zu wünschen übrig, sie ist eigentlich eine Frechheit. Erstaunlich ist nur, daß die Zuschauer den kleinen Schwindel nie durchschauen.

Wieder liegt die Forcierkarte oben. Ein Zuschauer darf abheben, an welcher Stelle er will – rücken Sie diese Tatsache ins rechte Licht. Das abgehobene Päckchen wird neben das andere gelegt, der liegengebliebene Spielrest wird aufgehoben und quer über die soeben hingelegten Karten gelegt. Jetzt führt man den Trick zu Ende oder erklärt irgend etwas – auf alle Fälle sollte eine kleine Zeit vergehen, ehe man auf das Spiel hinweist und dem Zuschauer noch einmal sagt, daß er völlig frei an einer ihm genehmen Stelle abheben konnte. Diese Stelle wurde dadurch makiert, daß man einen Kartenteil quer über den anderen gelegt hat. Nun wird das obere Päckchen abgehoben, und der Zuschauer darf sich die oberste Karte des unteren nehmen. Er wird kaum bemerken, daß er damit die vorher oberste des Spieles in die Hand bekommen hat.

Abhebeforcieren 3

Diesmal zeigt das Spiel mit der Bildseite nach oben. Unter dem Spiel liegt die Forcierkarte, allerdings herumgedreht, so daß sie als einzige Karte mit der Bildseite nach unten zeigt. Legen Sie das Spiel vor den Zuschauer auf den Tisch. Er muß einen Teil abheben, herumdrehen und mit der Rückseite nach oben wieder auf den Tisch legen. Den liegengebliebenen Teil nehmen Sie selber auf und legen ihn auf den soeben abgehobenen, ohne ihn aber herumzudrehen. Dadurch liegt ein Päckchen offener Karten auf einem Teil verdeckter. Der Zuschauer darf die Karten ausbreiten, er nimmt sich die erste verdeckt liegende Karte heraus, seiner Meinung nach die Karte, bei der er abgehoben hat. In Wirklichkeit ist es die Forcierkarte.

Abhebeforcieren 4

Die zu forcierende Karte liegt umgedreht, also Bild oben, unter dem Spiel, über ihr mindestens noch eine weitere umgedrehte Karte. Am besten ist es, wenn Sie die Forcierkarte auf das Spiel legen, dann etwa 3 bis 5 Karten abheben, umdrehen und unter das Spiel legen. Und nun biete ich Ihnen zwei Varianten an, eine leichtere und eine – o nein, nicht schwerere, sondern – frechere:

1. Halten Sie das Spiel hinter Ihren Rücken – damit Sie nichts sehen können! –, dann drehen Sie sich selbst um und bitten einen Zuschauer, das Spiel irgendwo abzuheben. Er kann an der abgehobenen Stelle ruhig noch ein paar Karten mehr nehmen oder wieder ein paar fallen lassen, hat also völlig freie Wahl. Ist er mit dem Abheben fertig, dann sagen Sie ihm, daß er die Karten dort (!) auf den Tisch legen soll. Wie zur Demonstration drehen Sie sich dabei einen Moment herum und deuten mit der freien Hand auf den Tisch. Dieser Augenblick genügt, um die Karten hinter Ihrem Rücken

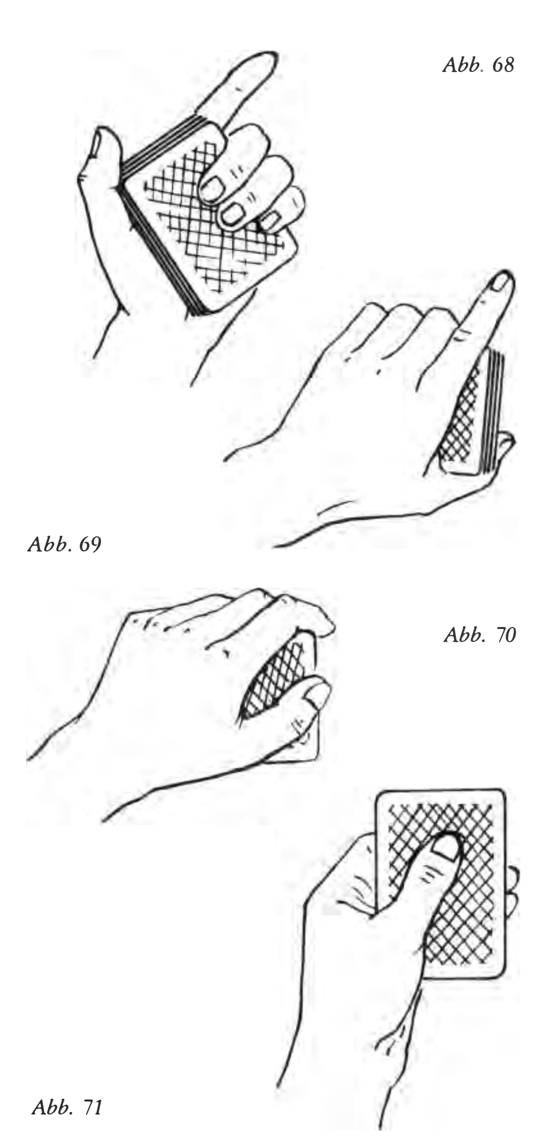


Abb. 68

Abb. 69

Abb. 70

Abb. 71

umzudrehen. Halten Sie das Päckchen einfach mit den Fingern, wenn die Hand aus der Sicht der Zuschauer ist, schließen Sie sie, und schon sind die Karten gewendet. Der Zuschauer nimmt die oberste Karte an der Stelle heraus, die »er selbst durch das Abheben bestimmt hat«!

2. Bei dieser Methode geht alles offen vor sich. Das Spiel liegt auf Ihrer linken Hand, und zwar auf dem Handteller, dicht an der Daumenwurzel. So halten Sie es dem Zuschauer hin, damit er abheben kann. Ist das geschehen, bitten Sie ihn, die abgehobenen

Karten abzulegen. Dabei deuten Sie mit der Hand, die die Karten hält, auf eine bestimmte Stelle des Tisches. Probieren Sie das einmal, Sie werden feststellen, daß sich dabei die Hand mit den Karten automatisch umdreht. Der ausgestreckte Zeigefinger zeigt auf den Tisch, die anderen Finger biegen sich und halten die Karte fest (Abb. 68 und 69). Wenn Sie die Hand wieder zurückdrehen, müssen Sie das Päckchen in der jetzigen Lage lassen. Legen Sie den Daumen auf die vorstehenden Karten (Abb. 70) und kippen Sie diese gewissermaßen über eine Längsseite auf Ihre Finger, während sich die Hand wieder mit der Handfläche nach oben dreht (Abb. 71). Die Forcierkarte liegt jetzt oben, der Zuschauer braucht sie nur herunterzunehmen.

Forcierspiele

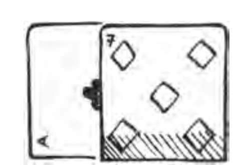
Um den doch recht kniffligen Kunstgriff des Forcierens zu umgehen, wurden eine Menge Hilfsmittel erdacht. An der Spitze davon stehen die sogenannten Forcierspiele. Das sind präparierte Kartenspiele, mit deren Hilfe man ohne große Fertigkeit eine, zwei oder drei bestimmte Karten an den Mann bringen kann.
Im einfachsten Fall handelt es sich um ein Kartenspiel mit gleichen Karten, also z. B. mit 32 Kreuz Buben. Meist legt man als unterste eine andere Karte, damit man das Spiel wenigstens einmal von der Bildseite her sehen lassen kann.
Sagen Sie nicht, das wäre zu simpel. Wenn so ein Forcierspiel klug eingesetzt wird, dann kann man damit wahre Wunder vollbringen. Voraussetzung ist natürlich, daß man vorher ein normales Kartenspiel gleicher Art verwendet hat, das in einem günstigen Moment gegen das Forcierspiel ausgetauscht wird.
Forcierspiele kann man sich kaum herstellen, es sei denn, Sie scheuen die Ausgabe nicht und kaufen von einem bestimmten Kartenspiel gleich 30 Exemplare, dann können Sie sich alle möglichen Spiele zusammenstellen, z. B. Spiele, die nur aus einer Kartensorte bestehen, oder aber Spiele, die aus zwei oder drei verschiedenen Karten bestehen, so daß Sie drei Karten aus einem Spiel forcieren lassen können. Dem ersten Zuschauer wird dabei nur das obere Spieldrittel vorgeblättert, dem zweiten das mittlere und dem dritten das untere.
Hier mein Forcierspiel, das sich durch Einfachheit und Überzeugungskraft auszeichnet. Es besteht aus 11 normalen Karten, 11 gleichen und wieder 11 normalen. Das Spiel können Sie getrost auffächern, wenn Sie den Mittelblock zusammenhalten und nur das obere und untere Drittel ausbreiten. Sie können es auch mischen, indem Sie ein knappes Drittel normal abmischen, dann einige Karten einzeln abziehen und darauf das zweite Drittel wieder normal mischen. An der Trennstelle zwischen zweitem und drittem Drittel ziehen Sie sicherheitshalber wieder einige Karten einzeln ab, der Rest wird normal draufgemischt.
Noch einmal fächern Sie das Spiel mit der Bildseite zu den Zuschauern, dann drehen Sie es um und beginnen zu mischen. Dabei fordern Sie einen der Zuschauer auf, an irgendeiner Stelle »halt« zu rufen. Diesen Text richten Sie so ein, daß er beendet ist, wenn das erste Drittel der Karten abgemischt ist. Nun ziehen Sie jede Karte einzeln ab, irgendwann bei einer der 11 gleichen wird der Zuschauer schon »halt« sagen.
Eine große Hilfe ist es für Sie, wenn Sie alle Forcierkarten in der linken oberen und rechten unteren Ecke mit einem kleinen Punkt versehen oder dort etwas vom Rückenmuster abkratzen. Sie haben dann immer eine Kontrolle, ob Sie normale oder Forcierkarten in der Hand haben.

Ein unglaubliches Kartenfinden

Die Erklärung zu diesem psychologisch raffiniert aufgebauten Kabinettstück habe ich von Rolf Andra. Es ist ein Musterbeispiel dafür, wie man ein Trickspiel einsetzen sollte.
Sie verwenden ein Kartenspiel, das aus 25 gleichen Karten besteht. Zusätzlich liegen auf der Bildseite drei und auf der Rückseite fünf verschiedene Karten.
Heben Sie das Spiel so nebenbei falsch ab, dann sagen Sie: »Sie könnten mir jetzt eine Zahl nennen, z. B. vier, dann würde ich vier Karten abzählen, und Sie würden sich die vierte merken.« Dabei zählen Sie so ab, daß man alle vier Karten und auch noch die fünfte sehen kann.
»Wir könnten das natürlich auch von der Bildseite her tun.« Sie drehen das Spiel bildoben und verschieben die ersten drei Karten etwas.
»Aber ich möchte es diesmal anders machen. Sie sollen irgendeine Karte irgendwo aus dem Fächer herauspflücken. Diese Karte zeigen Sie auch den übrigen Zuschauern, dann stecken Sie sie wieder in den Fächer zurück, wohin Sie wollen. Jetzt heben wir noch einmal ab, so daß jede Spur Ihrer Karte verloren ist.«
Dabei heben Sie falsch ab und bilden zur Demonstration noch einmal einen großen Fächer, den Sie sofort wieder schließen. Nun legen Sie das Spiel in fünf Pakete aus, drei Karten bleiben übrig. Sie zeigen sie vor und fragen, ob zufällig die gewählte dabei ist. Das wird verneint, und Sie legen die drei Karten offen rechts von den Paketen ab. Die bewußte Karte muß sich also in irgendeinem der fünf Päckchen befinden. Geben Sie dem Zuschauer ein kleines Zauberstäbchen – ein Bleistift oder ein anderer Gegenstand tut es auch –, er soll damit über die Karten hinweggleiten und es auf ein Päckchen legen. Es folgt eine weitere herrliche Finesse. Sie nehmen nacheinander die anderen vier Päckchen auf, drehen jedes um und fragen, ob die sichtbare Karte die gezogene ist. So legen Sie ein Päckchen nach dem anderen offen in die linke Hand, das ganze Paket dann auf die drei offen liegenden Karten, alles mit der Bildseite nach oben. Das Zauberstäbchen entfernen Sie vom gewählten Päckchen und legen fünf Karten verdeckt in einer Reihe auf den Tisch. Die letzte Karte zeigen Sie vor und fragen wieder, ob es die gezogene ist, dann legen Sie sie verdeckt (!) neben das offene Päckchen.
Noch einmal bekommt der Zuschauer das magische Stäbchen und legt es, seiner Eingebung folgend, auf eine Karte. Die anderen vier Karten nehmen Sie auf, diesmal verdeckt, und legen sie auf die verdeckt abseits liegende Karte. Dann drehen Sie dieses Päckchen um und legen es bildoben auf das große Paket, das Sie dann offen in die Hand nehmen.
Nun kommt der große Moment. Weisen Sie noch einmal darauf hin, was geschah, dann darf der Zuschauer selbst die von ihm ausgewählte Karte herumdrehen. Das Erstaunen ist sehr groß, denn es handelt sich um seine gezogene. Und selbst der Fachmann denkt kaum an ein Forcierspiel, weil er laufend verschiedene Karten zu sehen bekommt.

Forcieren mit Trickkarten

Als Forcierhilfsmittel werden oft auch präparierte Einzelkarten eingesetzt. Deren Herstellung ist nicht kompliziert und vor allem nicht teuer, da Sie nur zwei oder drei Spielkarten dazu benötigen. Hier seien zwei verschiedene Ausführungen beschrieben.
1. Auf eine normale Karte wird quer eine andere Karte geklebt und der überstehende Teil abgeschnitten. Die Abb. 72 zeigt das


Abb. 72

klar, beachten Sie, daß nur an der schraffierten Stelle Klebstoff angebracht wird.
Diese Karte liegt zunächst unschuldig oben auf dem Spiel, wo sie trotz des Mischens auch verbleibt. Halten Sie das Spiel einem Zuschauer hin, er riffelt es mit dem Zeigefinger und stoppt irgendwo. Nun nehmen Sie die oberste Karte und stecken sie quer zum Spiel in dieses hinein, damit die vom Zuschauer gewählte Stelle markierend (Abb. 73). Schaut sich der Zuschauer die Karte unter der eingesteckten an, so ist das die halbe aufgeklebte. Die Sache ist absolut täuschend, Sie brauchen lediglich das Spiel in der Mitte fest zusammenzudrücken, so daß der Zuschauer nur die knappe Hälfte des Spieles durchbiegen kann.

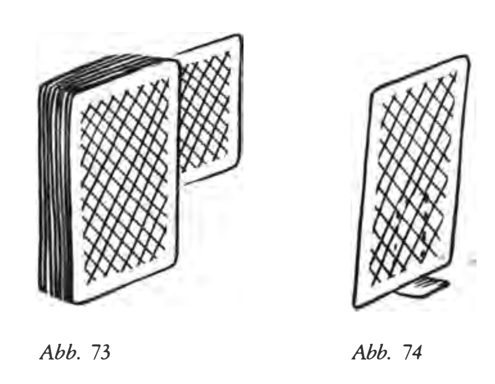


Abb. 73 *Abb. 74*

Dazu noch eine Ergänzung: Wenn Sie die vorstehende Karte aus dem Spiel herausnehmen und beiseitelegen, ist gleichzeitig die Forcierkarte aus dem Spiel verschwunden. Eine bessere und überzeugendere Methode, eine Karte aus dem Spiel verschwinden zu lassen, werden Sie kaum finden. Vielleicht können Sie sie irgendwie einmal gebrauchen.
2. Auch diese Trickkarte können Sie sich selbst herstellen. Aus Zelluloid (Astralon o. ä.) schneiden Sie sich einen Streifen von etwa 15 mm Breite und 5 cm Länge. Diesen biegen Sie rechtwinklig um, – was ganz leicht geht, wenn Sie ihn in heißes Wasser tauchen, – so daß ein Winkel entsteht, dessen Schenkel etwa 4 und 1 cm lang sind. Den längeren Schenkel kleben Sie auf die

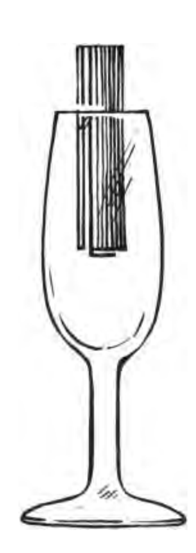


Abb. 75

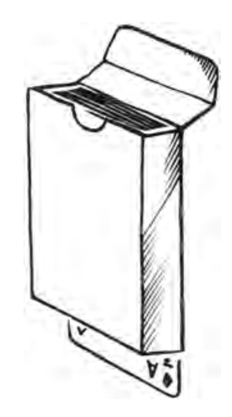
Rückseite einer Karte, darüber eine zweite Karte, das Ergebnis zeigt Ihnen die Abb. 74. Diese Trickkarte wird dann an beiden langen Seiten etwas beschnitten, so daß sie um etwa 2 mm schmaler als eine normale Karte ist.
Legen Sie diese Karte so ins Spiel, daß sie etwa nach dem ersten Viertel von der Bildseite her liegt. So können Sie das Spiel ins Etui stecken. Bei der Vorführung decken Sie die kaum sichtbare Zelluloid-Zunge mit den Fingern. Sie können sogar normal mischen, müssen es nur so einrichten, daß die Karte hinterher wieder so ungefähr an die gleiche Stelle gelangt. Dann stecken Sie das Spiel in ein Glas passender Größe, mit der Bildseite nach vorn (Abb. 75). Bitten Sie einen Zuschauer um Mithilfe und erklären Sie ihm, was er machen soll, indem Sie es ihm vormachen: Von vorn ziehen Sie ein sehr kleines Päckchen Karten nach oben aus dem Glas heraus und stecken es hinter dem Spiel wieder ein. Die Karten werden dabei mit der rechten Hand an den oberen Enden der beiden Längsseiten erfaßt.
Wenn der Zuschauer das genauso macht, kann er so viele Karten nehmen, wie er will, immer wird die vorn sichtbar werdende Karte die forcierte sein, die dank der hervorstehenden Zunge nicht mit herausgezo-

gen werden kann. Der Vorgang selbst ist nicht zu entdecken, auch von dem mithelfenden Zuschauer nicht.

Forcieren mit Hilfsmitteln

Außer Trickspielen und Trickkarten existieren noch eine ganze Anzahl spezieller Hilfsmittel zum Forcieren: Kartenständer, Kassetten, Etuis u. ä. Ich möchte Ihnen ein Hilfsmittel beschreiben, das Sie sich sofort anfertigen können und das ganz unverfänglich wirkt. Doch hier zunächst, wie der Zuschauer den Vorgang sieht: Der Vorführende nimmt ein noch im Etui steckendes Kartenspiel aus der Tasche, öffnet die Hülle und sagt: »Hier ist ein komplettes Kartenspiel. Wir benötigen aber zunächst nur eine Karte. Deshalb werde ich jetzt eine Karte nach der anderen aus dem Etui nehmen, und Sie sagen irgendwann ›halt‹!« Der Magier tut, was er gesagt hat, und ein Zuschauer stoppt ihn an beliebiger Stelle. Alle herausgenommenen Karten waren mit der Bildseite zu sehen, die nächste darf der Zuschauer selbst herausziehen, doch so, daß er nur selbst die Bildseite sehen kann. Es ist wohl unnötig zu sagen, daß es sich hierbei um die Forcierkarte handelt.
Im Prinzip wird das Glissieren angewendet, allerdings erkennen selbst Fachleute diesen Griff nicht, da das Spiel ja noch im Etui steckt. Sie haben nur nötig, dieses unten mit einem Schlitz zu versehen. Wenn Sie das Etui öffnen, schieben Sie die oberste Karte durch diesen Schlitz etwa zwei Zentimeter nach unten aus dem Etui hinaus (s. Abb. 76). Die linke Hand, die das Etui hält, deckt den Vorgang. Jetzt ziehen Sie vom Rücken des Spieles eine Karte nach der anderen hervor und legen sie ab, bis Sie vom Zuschauer gestoppt werden. Sie übernehmen das Etui in die andere Hand, wobei Sie die herausstehende Karte hineinschieben. Dann halten Sie ihm das Spiel hin und bitten ihn, sich die nächste Karte selbst herauszunehmen.

Abb. 76



Die gezwungene Wahl

Eine bestimmte Art des Forcierens betrifft die Auswahl aus drei oder vier Karten oder Kartenpäckchen. Oftmals liegen nur wenige Karten auf dem Tisch, und der Zuschauer muß eine ganz bestimmte davon wählen, soll aber das Gefühl haben, völlig frei entschieden zu haben. Beim Vierastrick z. B. gebrauchen Sie diese Methode. Hier einige Beispiele.
1. Von zwei auf dem Tisch liegenden Päckchen soll der Zuschauer eins wählen. Sagen Sie einfach zu ihm: »Bestimmen Sie ein Päckchen!« Bestimmt er das richtige, dann darf er es sich nehmen. Bestimmt er aber das andere, dann sagen Sie: »Herzlichen Dank, das von Ihnen bestimmte Päckchen werden wir weiterverwenden, das andere nehmen Sie bitte an sich.«
Oder: »Dieses Päckchen bestimmten Sie also für mich, darf ich Sie bitten, sich das andere zu nehmen!«
Es kommt hierbei sehr auf die Wahl der Worte an, lassen Sie die Karten also nur bestimmen, ohne sich festzulegen, ob die bestimmten Karten benutzt oder ausgeschieden werden sollen. Deshalb verwenden Sie den unklaren Begriff »bestimmen« und sagen nie »wählen« oder »welche möchten Sie«.
2. Nehmen wir an, der Zuschauer soll von drei Karten eine ganz bestimmte wählen, dann legen Sie die bewußte Karte in die Mitte. Sagen Sie zum Zuschauer: »Bestim-

men Sie selbst, außen oder in der Mitte!« In den meisten Fällen wird sich der Zuschauer für »Mitte« entscheiden, dann nehmen Sie diese Karte auf und verwenden sie weiter. Sagt er aber doch einmal »außen«, dann nehmen Sie die beiden äußeren Karten fort und legen sie beiseite, die übrigbleibende wird weiterverwendet.

3. Noch einmal drei Karten. Bitten Sie den Zuschauer, mit dem Finger auf eine Karte zu tippen. Berührt er die mittelste, dann ist alles klar. Tippt er aber auf eine der beiden anderen, dann sprechen Sie sofort (!) weiter: »... und mit dem Zeigefinger der anderen Hand auf eine andere Karte!« Nun gibt es wieder zwei Möglichkeiten. Tippt der Zuschauer auf die andere Außenkarte, dann werden die beiden berührten entfernt und die verbleibende benutzt. Tippt er aber auf die mittlere, dann entfernen Sie zunächst die nichtberührte Außenkarte. Und dann sagen Sie: »Einen Finger nehmen Sie bitte wieder herunter!« Entfernt der Zuschauer den von der anderen Außenkarte, so wird diese fortgenommen und die verbleibende benutzt. Nimmt er aber den Finger von der mittelsten Karte, so ist diese damit gewählt, die andere wird entfernt.

4. Wenn von vier Karten (oder Päckchen) eine bestimmte gewählt werden muß, dann legen Sie diese als zweite oder dritte. Dann lassen Sie sich eine Zahl zwischen (!) eins und vier nennen, es kommen dann nur zwei oder drei in Frage. Sie brauchen mit dem Abzählen nur an der entsprechenden Seite zu beginnen, schon kommen Sie auf die Forcierkarte.

Ein Beispiel: Die Forcierkarte liegt als zweite von links. Sagt der Zuschauer zwei, dann zählen Sie von links ab, sagt er dagegen drei, so beginnen Sie von rechts zu zählen.

5. Besser ist folgende Methode: Strecken Sie einem Zuschauer Ihre Hand mit ausgespreizten Fingern entgegen und bitten ihn, einen beliebigen Finger zu berühren. Jeder Finger verkörpert eine Zahl: Zeige- und Ringfinger entsprechen der Zwei, der Mittelfinger befindet sich an dritter Stelle, und Daumen und Kleinfinger werden als fünfter Finger bezeichnet.

Nun können Sie entsprechend abzählen, bei 2 und 3 dürfte es klar sein, bei 5 beginnen Sie auf der gleichen Seite wie bei 3, zählen bis 4 und dann eins zurück. Beachten Sie dazu das Schema in der Abb. 77.

6. Eine sehr effektvolle gezwungene Wahl können Sie mit Benutzung zweier Würfel erreichen. Lassen Sie würfeln und beide Augenzahlen addieren. Sie können mit jeder erhaltenen Zahl so abzählen, daß Sie immer

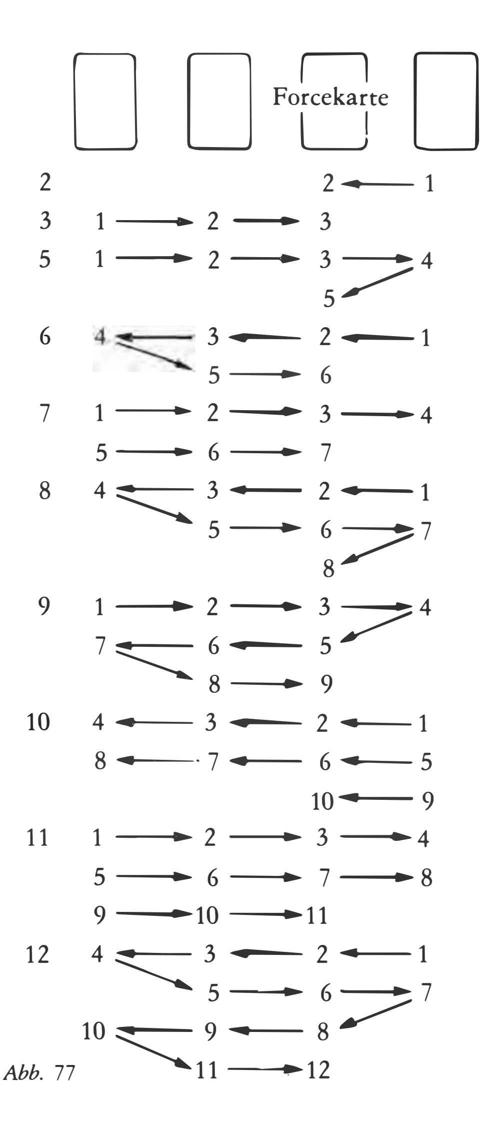


Abb. 77

auf die Forcierkarte kommen. Der ganze Vorgang ist in der Abb. schematisch dargestellt.
Merken Sie sich:
Die Karte liegt an dritter Stelle von links. Bei allen ungeraden Zahlen beginnen Sie von links zu zählen, bei allen geraden von rechts. Meist zählen Sie hin und zurück, nur bei 7, 10 und 11 springen Sie nach dem ersten Zählvorgang wieder an den Anfang der Reihe zurück. Diese Abzählmethode müssen Sie sich gut einprägen, Sie dürfen beim Nennen einer Zahl auf keinen Fall überlegen, sondern müssen sofort mit dem Zählen beginnen.
Vielleicht haben Sie es gemerkt, bei der Vier klappt das Abzählen nicht! Sollte also ein Wurf 4 ergeben, dann sagen Sie: »Normalerweise würfelt man mit drei Würfeln, ich habe nur zwei, deshalb nehmen Sie bitte einen Würfel hoch und würfeln Sie noch eine dritte Zahl.« Alle drei Zahlen werden dann addiert, es kann im höchsten Fall 10 herauskommen.

15. Kapitel
Noch einige Kartengriffe

Volte

Der berühmteste, klassischste und wohl auch schwerste Kartengriff ist die Volte. Sie wird zwar heute kaum noch angewendet, aber ich kann natürlich in dieser Sammlung nicht an dem Grundgriff aller Kartenkunst vorübergehen. Allerdings möchte ich Sie trösten: Wenn Sie die Volte nicht beherrschen, können Sie trotzdem ein ganz beachtlicher Kartenkünstler werden!
Im allgemeinen wird die Volte dazu benutzt, um die obere Hälfte des Spieles für die Zuschauer unbemerkt nach unten zu bringen, oder anders gesagt das Spiel so abzuheben, daß es niemand bemerkt. Es ist gar nicht so einfach, diesen Griff in wenigen Zeilen zu beschreiben, versuchen wir es, die Abbildungen werden Ihnen Klarheit verschaffen.
Mit der linken Hand halten Sie das Spiel in der üblichen Austeilhaltung. So fächern Sie es einem Zuschauer vor, damit er eine Karte ziehen kann. Sie schieben dann das Spiel wieder zusammen und halten es nach wie vor mit der linken Hand. Mit der rechten heben Sie die obere Hälfte des Spieles ab, dabei liegt der Daumen an der hinteren, die vier Finger an der vorderen Spielseite. Der Zuschauer legt seine Karte auf den Spielrest in der linken Hand, Sie legen von oben kommend den abgehobenen Teil darüber. Doch im letzten Moment, bevor sich die



Abb. 78

Pakete vereinigen, biegt sich Ihr linker Kleinfinger ein. Dadurch kommt das erste Glied dieses Fingers zwischen die beiden Pakete und trennt sie. An der hinteren kurzen Seite ist nun eine Lücke zu sehen, an der vorderen natürlich nicht, die Zuschauer dürfen den Vorgang nicht bemerken (Abb. 78).
Zu diesem Zeitpunkt können Sie die rechte Hand vom Spiel entfernen. Soll die Volte geschlagen werden, dann greifen Sie mit ihr wieder an das Spiel, genau wie vorher. Diesmal allerdings erfassen Sie die untere (!) Spielhälfte. Pressen Sie den linken Ring- und Mittelfinger kräftig auf das Spiel. Wenn Sie nun den linken Kleinfinger anheben, dann klappt das obere Päckchen hoch, es wird von den linken Fingern wie in einer Zange eingeklemmt. Ziehen Sie das Päckchen so weit wie möglich hoch und dabei gleichzeitig nach rechts. Wenn Sie nun mit der rechten Hand das gefaßte untere Paket hochziehen, so wird das obere regelrecht zur Seite geschoben. Es stellt sich

Abb. 79

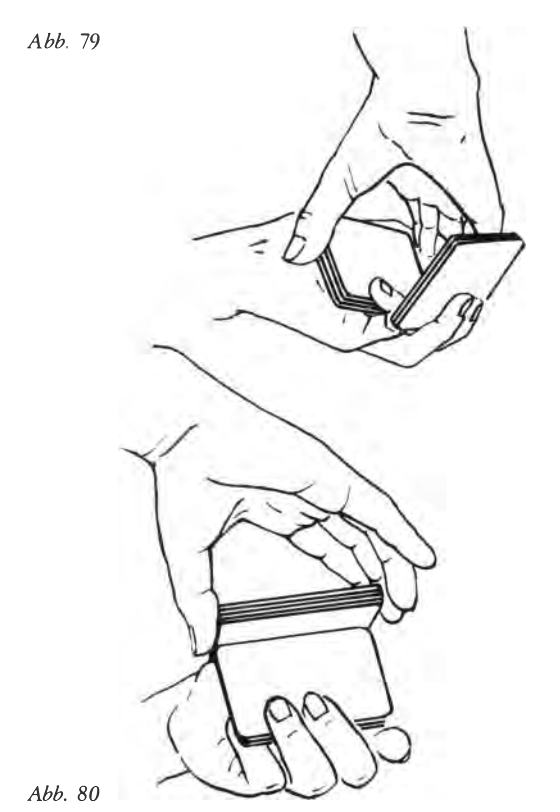


Abb. 80

neben das untere Paket senkrecht auf (Abb. 79). Nun klappen Sie mit den rechten Fingern das von diesen gehaltene Paket an der rechten langen Seite etwas hoch, die Finger der linken können dadurch ihr Päckchen nach links wieder in die waagerechte Lage ziehen (Abb. 80). Die rechte Hand legt ihr Päckchen auf, die Volte ist geschlagen.

In den Abbildungen ist die rechte Hand angehoben dargestellt, in Wirklichkeit liegt sie über dem Spiel und deckt den ganzen Vorgang.

Eine Volte unbemerkt zu schlagen ist fast unmöglich. Das Wort von der blitzschnellen Geschwindigkeit stimmt nämlich nicht. Alles, was länger als eine Zehntelsekunde dauert, wird vom Auge erfaßt, und niemand kann eine Volte in kürzerer Zeit schlagen. Aber das ist auch nicht nötig, denn man sollte sie nie direkt vor den Augen der Zuschauer anwenden. Vielleicht merken diese nicht, was gemacht wird, aber auf alle Fälle merken sie, daß irgend etwas geschehen ist – und schon ist der Erfolg des Tricks in Frage gestellt. Schlagen Sie die Volte also immer in der Bewegung, wenn Sie zu Ihrem Platz zurückgehen, wenn Sie sich im Stuhl zurücklehnen und die Hände mit dem Spiel für einen Moment hinter der Tischkante verschwinden. Oder noch besser – schlagen Sie gar keine Volte! Mit Spalt, Injog, Mischen, Abheben und Doppeltabheben können Sie den gleichen Effekt mit viel natürlicheren Mitteln erreichen.

Der Vollständigkeit halber muß ich hier noch die berühmte Charlier-Volte erwähnen. Sie hat, genau wie das Charlier-Mischen, ihren Namen von dem alten englischen Kartenkünstler Charlier. Geschlagen wird sie allein mit der linken Hand. Auf eine nähere Erklärung möchte ich verzichten, schauen Sie sich die Abbildungen 81—85 an, sie sind so instruktiv, daß Sie es danach probieren können.

Die Charlier-Volte ist überhaupt nicht unbemerkt zu schlagen. Entweder halten Sie die andere Hand davor oder benutzen Ihren Körper oder den Tisch als Deckung, oder aber Sie benutzen sie nur als offen ausgeführtes einhändiges Abheben, gewissermaßen um Ihre Geschicklichkeit zu demonstrieren.

Aber da sind wir bei einem sehr heiklen Thema. Es gibt eine ganze Anzahl Griffe, die nur dem einen Zweck dienen, die hohe Fingerfertigkeit des Künstlers zu demonstrieren. Unter dem Titel »Ziergriffe« werde ich darüber noch näher berichten. So sind auch eine Anzahl »Kunstvolten« bekannt, die meist mit einer Hand geschlagen werden und nur ein mehrfaches Abheben des Spieles darstellen. Sie haben ebenfalls nur die Aufgabe, die enorme Fingerfertigkeit des Vorführenden ins rechte Licht zu rücken. Und damit wird der Zauberkunst mehr geschadet als genützt, Zauberkünstler sind nämlich keine Jongleure! Je natürlicher die Bewegungen sind, mit denen wir unsere Tricks ausführen, desto mehr werden die

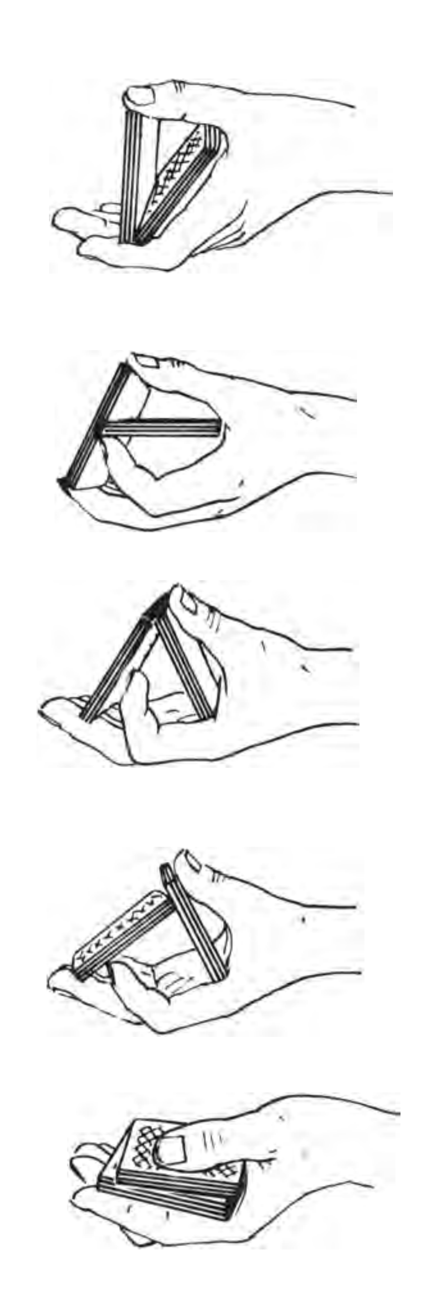


Abb. 81—85

Zuschauer an Wunder glauben und im wahrsten Sinne des Wortes »verzaubert« sein.
Genug davon, begnügen wir uns mit der klassischen Zweihandvolte. Sie wurde früher meist nur dazu benutzt, eine ins Spiel gegebene Karte unbemerkt nach oben zu bringen. Und dafür kann ich Ihnen die weiter oben aufgezählten und in den früheren Kapiteln beschriebenen Methoden als brauchbarer und effektvoller empfehlen.

Buckeln

Hierbei handelt es sich um eine Falschabzählmethode, bei der man auf unverdächtige Art beim Vorzählen eines Kartenpäckchens eine oder mehrere Karten einfach unterschlagen kann. Nehmen wir ein einfaches Beispiel: Der Vorführende hält fünf Karten in seinen Händen, er zählt sie aber so überzeugend vor, daß jeder glaubt, es wären nur vier.
Hier die Technik: Die linke Hand hält die Karten in Austeilposition, allerdings stark nach vorn geneigt, so daß die Zuschauer direkt auf die Rückseiten der Karten sehen. Der linke Daumen schiebt die oberste Karte nach rechts, wo sie vom rechten Daumen und Zeigefinger ergriffen wird. Die Hände kommen dabei kurz zusammen und gehen hinterher wieder etwas auseinander. Die zweite Karte wird auf die gleiche Weise abgezählt, sie kommt unter die in der rechten Hand gehaltene. Bevor man jetzt die dritte Karte abnimmt, legt sich der Zeigefinger der linken Hand unter die links gehaltenen Karten, direkt auf die rechte vordere Ecke der untersten Karte. Wenn Sie stark gegen die Karte drücken und dabei den Finger nach hinten ziehen, wird sich die Karte wölben.

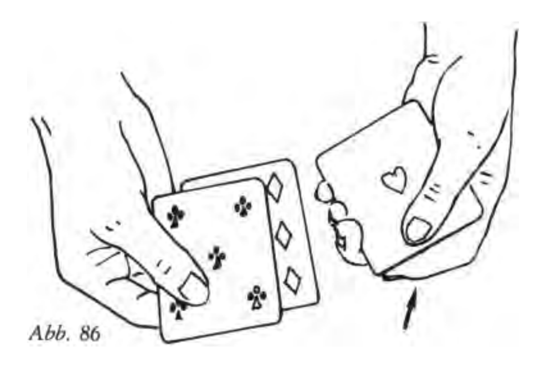


Abb. 86

Abb. 87

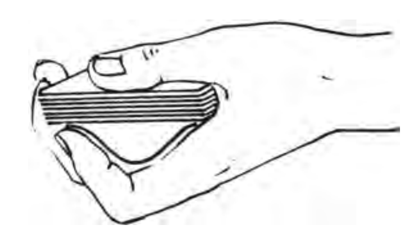


Abb. 86 zeigt den Vorgang, wie ihn die Zuschauer erleben, wobei diesmal die Karten mit der Bildseite nach oben gehalten werden. Abb. 87 zeigt die Ansicht, wenn man direkt gegen die vordere Schmalseite der Karten blickt.
Mit dem rechten Daumen und Zeigefinger können Sie alle Karten über der gewölbten als eine nach rechts unter die anderen abziehen. Die linke Hand hält nur noch eine Karte, mit der man kurz schnippt und sie dann nach vorn zu den anderen legt. Die Karte kommt deshalb nach vorn, damit sie ein eventuelles Verschieben der gemeinsam abgenommenen Karten decken kann.
Beachten Sie, daß bei diesem Abzählen die Zuschauer nicht direkt von vorn auf die Kante der Karte schauen, sie würden den Kunstgriff bemerken. Sie müssen also die Karten entweder stark nach vorn neigen oder sich seitlich drehen und die Karten fast senkrecht neben sich halten.
Eine andere Möglichkeit besteht darin, die Karten nicht mit dem Zeigefinger an der vorderen Schmalseite zu buckeln, sondern mit dem Kleinfinger an der hinteren. Das ist von vorn absolut nicht zu bemerken und erlaubt ein Arbeiten in jeder Haltung. Allerdings ist der Griff dann etwas schwieriger auszuführen als mit dem Zeigefinger.
Nachstehend beschreibe ich Ihnen einen wirksamen Kartentrick, bei dem der Kunstgriff des Buckelns praktisch die ganze Trickhandlung bewirkt.

Ein König dreht sich
Der Vorführende zeigt vier Spielkarten eines Wertes vor, z. B. die vier Könige. Er knipst einmal gegen die Karten, blättert sie wieder vor, und man sieht, daß jetzt eine Karte mit der Rückseite nach vorn liegt. Nachdem er die Karten zusammengeschoben hat, fragt er die Zuschauer, welcher König sich gedreht hätte. Die Zuschauer sagen z. B. Karo König. Wieder fächert der Magier die Karten aus, man sieht Karo König mit der Bildseite nach vorn liegen, dafür ist eine andere Karte umgedreht. Die Zuschauer behaupten, es wäre Herz König, doch erscheint dieser beim Aufblättern der Karten mit der Bildseite nach oben. Der Vorgang wiederholt sich insgesamt viermal, wobei die Zuschauer immer falsch raten. Zuletzt zeigt der Magier wieder alle Karten mit der Bildseite nach vorn. Und nun kommt der Climax, die große Schlußüberraschung: Der gedrehte König hatte bisher immer ein blaues Rückenmuster, dreht der Magier die Karten um, so sieht man vier rote Rücken!
Ausführung: Sie benötigen vier Könige oder andere Karten gleichen Wertes mit rotem Rückenmuster. Außerdem brauchen Sie noch eine dazu passende Karte mit blauem Rücken, die Bildseite spielt keine Rolle. Legen Sie die Karten in der Reihenfolge Kreuz, Pik, Herz und Karo auf den Tisch, Kreuz ist die sichtbare oberste Karte. Zwischen Herz und Karo König schieben Sie die blaurückige Karte mit der Rückseite nach oben ein. Das kleine Päckchen schieben Sie zusammen und stecken es am besten in eins der üblichen Plastiketuis.
Der einzige Griff, den Sie beherrschen müssen, ist das Buckeln. Bei jedem Vorzählen wird die letzte Karte gebuckelt, die dritte und die vierte werden zusammen als eine Karte genommen.
Beginnen wir mit der Vorführung: Sie holen die Karten aus dem Etui und zählen sie offen als vier Könige vor. Dazu halten Sie sie in der linken Hand und schieben mit dem Daumen eine Karte nach der anderen von der Bildseite in die andere Hand hinüber. Die nächste kommt fächerförmig hinter die erste. Bei der dritten Karte wird gebuckelt,

so daß jetzt zwei Karten dubliert hinter die beiden der rechten Hand kommen, die letzte Karte wird vorn auf den Dreierfächer gelegt. Dabei sagen Sie: »Kreuz, Pik, Herz und Karo König!« Nach dem Vorzählen liegt Karo König vorn. Schieben Sie die Karten zusammen.
Ihren Zuschauern sagen Sie, daß Sie jetzt magisch einen König drehen würden, wobei Sie sie bitten, die Karte zu nennen, die falsch herum liegt. Nun vollführen Sie den gleichen Griff wie eben beschrieben viermal hintereinander:

1. Sie zählen die Karten einzeln vor, nennen aber dabei nicht die Kartenfarben. Natürlich buckeln Sie wieder bei der dritten Karte und legen die letzte nach vorn. Das wird die Karte mit dem blauen Rückenmuster sein. Die Zuschauer raten »Herz«.
2. Nach nochmaligem Vorzählen, Buckeln und Nachvornlegen der letzten Karte liegt der Herz König vorn, die Rückenkarte ist die zweite von vorn, und die Zuschauer raten als umgedrehte Karte »Pik«.
3. Nun erscheint Pik König vorn, die Rückenkarte liegt als dritte, und die Zuschauer erkennen, daß jetzt anscheinend Kreuz König umgedreht ist.
4. Beim vierten Vorzählen schließlich liegt Kreuz König vorn, während anscheinend Karo seine Rückseite zeigt.
5. Jetzt knipsen Sie noch einmal gegen die Karten und zählen sie wie am Anfang vor. Es erscheinen wieder vier offen liegende Könige, alles war nur eine »optische Täuschung«.

Fragen Sie nun Ihre Zuschauer, welche Farbe das Rückenmuster der Könige ihrer Meinung nach hat. Bei diesen Worten legen Sie spielerisch eine Karte nach der anderen von oben nach unten, bis drei Karten umgelegt und oben der Herz König sichtbar ist. Natürlich sagen die Zuschauer »blau«. Sie drehen die Karten um und zählen sie mit der Rückseite nach oben vor, wobei Sie wieder wie bisher die letzte buckeln und die dritte doppelt nehmen. Man sieht vier Karten mit rotem Rückenmuster.
Dieser Climax verschlägt den Zuschauern glatt die Sprache. Wenn Sie perfekt sind, können Sie nach dem letzten Vorzählen mit den Karten ganz kurz hinter die Tischkante gehen und die unterste auf den Schoß fallen lassen. Dadurch ist die Extrakarte beseitigt und Sie können die vier Könige lässig auf den Tisch werfen.

Zurückziehen

Dieser Kartengriff ist in der Fachwelt unter dem Namen »Biddle-Move« bekannt, er ist verhältnismäßig neu, wurde von dem Engländer Elmer Biddle erdacht und sehr schnell zum Allgemeingut der Kartenkünstler. Mit dieser Methode können Sie eine Karte direkt unter der Nase der Zuschauer ohne jede verdächtige Bewegung aus einem Päckchen verschwinden lassen.
Prinzip: Nehmen wir an, die zweite Karte des bildoben gehaltenen Spieles soll verschwinden. Die rechte Hand hält das Spiel, Zeige- und Mittelfinger an der vorderen Schmalseite, Daumen an der hinteren. Der Ringfinger liegt lose an der rechten vorderen Ecke, der Kleinfinger ist abgespreizt. Wenn die linke Hand zum Spiel kommt, dann gehen die vier Finger nach unten und der Daumen legt sich auf den Spielrücken (Abb. 88). Der Daumen ist es, der die oberste Karte vom Spiel zieht, wenn die linke Hand wieder nach links geführt wird.



Abb. 88

In gleicher Weise wird die zweite Karte abgezogen. Dabei ergibt es sich von selbst, daß die erste Karte für einen Moment vom Spiel verdeckt ist, das ist ganz natürlich und fällt niemandem auf.
Jetzt kommt die dritte Karte an die Reihe. Die Bewegungen sind genau die gleichen, aber wenn die linken Finger mit den beiden bereits abgezählten Karten unter dem Spiel sind, dann legen Sie beide Karten von unten gegen dasselbe, wo sie wie das übrige Spiel mit den rechten Daumen- und Mittelfingerspitzen eingeklemmt werden. Während der linke Daumen oben die dritte Karte



Abb. 89

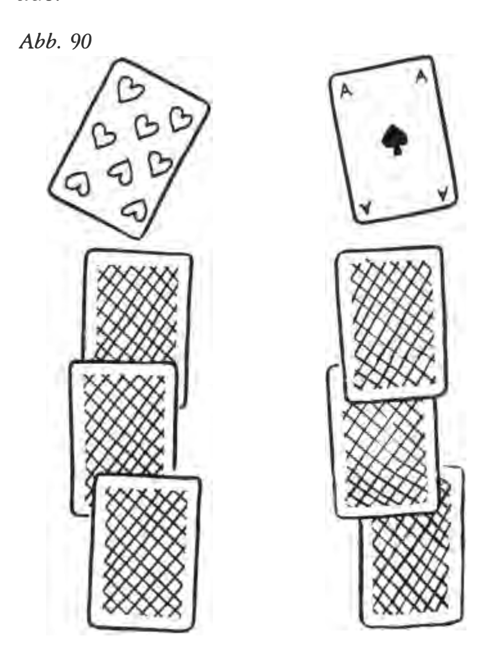
abzieht, ziehen die linken Finger die unterste Karte unter dem Spiel wieder hervor, die zweite Karte bleibt zurück! Diesen Vorgang zeigt Abb. 89 von unten gesehen. Er ist durch das Abziehen der dritten Karte von oben völlig gedeckt. Auf gleiche Art und Weise, jedoch ohne Trickhandlung, werden nun eine vierte und auf Wunsch weitere Karten abgezählt.
Sieht man die abgezählten Karten später durch, so ist es eine weniger, die bewußte ist daraus verschwunden.
Sie müssen nicht unbedingt die zweite Karte »biddeln«, Sie können es mit jeder beliebigen tun, Sie können während eines Abzählvorganges sogar drei oder vier Karten zurückziehen. Dann verfahren Sie ein wenig anders. Die Karten werden einzeln abgezählt, jede genau über die andere. Die Karte aber, die zurückgezogen werden soll, lassen Sie an der rechten Längsseite etwas überstehen. Dadurch können Sie mit den Spitzen von Daumen und Mittelfinger unter dem Spiel diese eine Karte sicher ergreifen und zurückhalten. Auch das Halten eines Spaltes mit dem linken Kleinfinger unter der bewußten Karte erleichtert das Zurückziehen sehr. Es bewirkt, daß Sie tatsächlich nur eine einzige Karte erfassen können.
An zwei Kartentricks wollen wir sehen, wie verwendbar dieser Griff ist.

Eine verblüffende Wanderung

Ein Zuschauer zieht eine Karte, die Sie mit Ihrer Lieblingsmethode – haben Sie schon eine? – zur obersten des Spieles machen, wovon hoffentlich niemand etwas merkt. Durch Abheben kommt die Karte in die Spielmitte, aber Ihr eingelegter Kleinfinger bildet einen Spalt über der Karte und verhindert so, daß sie verlorengeht. Schlagen Sie mit den Karten einen Fächer, aus dem Sie selbst nacheinander sieben Karten ziehen, weil sieben die »magische Zahl« ist. Die Karten werden übereinander verdeckt auf den Tisch gelegt, die dritte Karte ist die gezogene.
Sagen Sie den Zuschauern, daß Sie das Gefühl hätten, die gezogene Karte befinde sich unter den herausgezogenen. Sie werden die Karten vorzeigen, der Zuschauer soll nur aufpassen, ob seine Karte dabei ist, er darf aber nichts sagen.
In der rechten Hand halten Sie das Spiel mit der Rückseite nach oben, die sieben herausgenommenen Karten drehen Sie um und legen sie bildoben auf das Spiel. Dann ziehen Sie eine Karte nach der anderen in die linke Hand, wie es beim Biddle-Abzählen beschrieben ist. Mit der dritten Karte machen Sie das »Zurückziehen«, wodurch die Karte immer noch mit der Bildseite nach oben zeigend unter das Spiel kommt.

Das Spiel heben Sie ab und legen es auf den Tisch. Die abgezählten sieben (in Wirklichkeit sechs) Karten drehen Sie ebenfalls rückenoben und legen Ihre Hand darauf.
Jetzt erst fragen Sie den Zuschauer, ob seine gezogene Karte dabei war, er wird es bestätigen. Nun kommt Ihr großer Zauberspruch, dann darf der Zuschauer die abgezählten Karten aufnehmen und durchsehen, es sind nur noch sechs, und ausgerechnet seine Karte fehlt! Der Magier streift das Spiel auf dem Tisch aus, mittendrin liegt die Karte des Zuschauers, sogar noch verkehrt herum, mit der Bildseite nach oben.
Eine wirklich überraschende Kartenwanderung.

Mir nach, Kanaillen!
Das ist noch eine Kartenwanderung, allerdings wandert diesmal nicht eine Karte, sondern drei rote tauschen den Platz mit drei schwarzen. Man faßt Tricks dieser Art unter dem Sammelnamen »Folge dem Führer« zusammen, da eine »Führerkarte« sichtbar ausgetauscht wird und die anderen unsichtbar nachfolgen. Mit dem Biddle-Griff können Sie eine wunderschöne Variante dieses Themas darbieten.
Aus dem Spiel suchen Sie vier rote und vier schwarze Karten heraus, die Sie zunächst offen in der rechten Hand halten. Einzeln ziehen Sie die Karten in die linke Hand ab, gewissermaßen um sie den Zuschauern noch einmal deutlich zu zeigen. Dabei zählen Sie: »Eins, zwei, drei, vier rote Karten.«
Niemand hat gemerkt, daß Sie nach dem Abziehen der ersten Karte den linken Kleinfinger etwas eingekrümmt haben, so daß die nächsten drei Karten über diesem zu liegen kommen. Der Kleinfinger bildet also einen Spalt über der untersten Karte. Weiter geht es mit »eins, zwei, drei, vier schwarze Karten«, wobei Sie wieder eine Karte nach der anderen in die linke Hand abziehen. Dabei passiert aber einiges.
Beim Abziehen der ersten schwarzen Karte machen Sie Biddle-Move, ziehen also die drei roten Karten über dem Spalt nach rechts unter die schwarzen Karten. Die erste abgezogene schwarze Karte deckt den Vorgang. Die zweite und dritte schwarze Karte werden normal abgezählt, bei »vier« wird die letzte schwarze zusammen mit den darunter liegenden drei roten Karten als eine aufgelegt. Für die Zuschauer ist noch nichts geschehen, Sie haben lediglich acht Karten vorgezählt, für Sie dagegen ist die Trickhandlung schon vorbei.
Zunächst drehen Sie das Kartenpäckchen mit der Rückseite nach oben, dann sagen Sie: »Zuerst kamen die vier roten Karten!« Wie zur Demonstration zeigen Sie die erste Karte vor, legen sie auf den Tisch und zählen die anderen, ohne sie zu zeigen, darunter hin, wobei sich die Karten ein wenig überlappen.
Die restlichen vier Karten drehen Sie als Päckchen noch einmal kurz mit der Bildseite nach oben, wobei Sie feststellen: »Dann kamen die vier schwarzen!« Diese Karten werden in einer senkrechten Reihe neben die roten gelegt, dabei beginnen Sie aber unten und legen die Karten nach oben aus.

Abb. 90


Die beiden obersten Karten werden umgedreht (s. Abb. 90), es sind die Führerkarten. Nun tauschen Sie diese beiden Karten aus und rufen: »Mir nach Kanaillen!«, und schon ist es geschehen. Decken Sie die beiden Reihen auf, unter der roten Karte liegen drei rote und unter der schwarzen drei schwarze, die Karten sind also dem Anführer gefolgt!

Glimpse

Für diesen Kunstgriff habe ich keinen passenden deutschen Namen gefunden. Es ist ein »Ansehen« einer Karte, aber ein »heimliches Ansehen«, noch besser ein »schnelles heimliches Ansehen«. Der Zuschauer steckt eine gezogene Karte ins Spiel, Sie riskieren einen Blick, und schon kennen Sie die Karte. Stellen Sie sich vor, welche Möglichkeiten sich da eröffnen. Sie können das Spiel sofort zum Mischen geben, Sie kennen ja die Karte bereits. Sie sparen mitunter auch das Forcieren – es lohnt schon, eine von den drei beschriebenen Methoden einzustudieren.

1. Das ist die leichteste, aber auch primitivste Form des Ansehens. Halten Sie das Spiel in der linken Hand. Die Finger der rechten erfassen die vordere Schmalseite, biegen die Karten hoch und lassen sie abrauschen. Der Zuschauer darf an beliebiger Stelle »halt« sagen. Dort halten Sie auch an, biegen aber gleichzeitig die obere Spielhälfte so weit nach hinten, daß Sie mit einem flüchtigen Blick den Index erkennen können. Sofort biegen Sie die Karten wieder nach vorn, um sie dem Zuschauer hinzuhalten, damit er sich die Karte merken kann – die Sie jetzt bereits kennen!

2. Es beginnt wie bei der ersten Methode mit dem Abriffeln der Karten bis zum »Halt« des Zuschauers. Dieser merkt sich die sichtbare Karte. Sie haben das Päckchen unmerklich angehoben, um mit dem linken Kleinfinger am rechten unteren Ende einen Spalt halten zu können. Sorgfältiges Egalisieren des Spieles mit der rechten Hand ändert nichts daran. Schließlich übernimmt die rechte Hand das Spiel, um es auf den Tisch zu klopfen. Im Moment der Übergabe drehen Sie das Spiel mit der Bildseite nach oben und schieben mit dem linken Kleinfinger die Karten über dem Spalt zur Seite. Jetzt können Sie die unterste Karte des oberen Päckchens am Index erkennen. Das Ganze dauert nur einen Moment, denn sofort klopft die rechte Hand das Spiel auf dem Tisch glatt und vertilgt alle Spuren.

Bei dieser Methode können Sie die Karte zu Beginn auch anders wählen lassen. Halten Sie das Spiel dem Zuschauer senkrecht hin, er soll eine beliebige Anzahl Karten nach vorn biegen und die sichtbare merken. Wenn Sie Ihre Hand dabei ein wenig locker lassen, so wirkt sich die Biegung der Karten bis zur unteren Schmalseite aus und Sie können dort bequem einen Spalt halten.

3. Der Zuschauer hat auf normale Art eine Karte gezogen, das Spiel liegt auf Ihrer linken Hand. Mit der rechten heben Sie etwa die Hälfte des Spieles ab und bitten den Zuschauer, seine Karte einzulegen. Sofort legen Sie das rechte Päckchen wieder auf. Dabei kommen Sie mit ihm von vorn oben und decken das untere Päckchen vor dem Auflegen vollständig mit der rechten Hand und den mit dieser gehaltenen Karten. Diesen Moment nutzt der linke Daumen aus, er schiebt die soeben aufgelegte Karte, die obere des unteren Päckchens, etwa ein bis zwei Zentimeter nach rechts. Sind die Karten aufgelegt, muß der Daumen schon wieder heraus sein. Die rechte Hand übernimmt das Spiel, ihr Handteller deckt die herausschauende Karte, von vorn und oben ist nichts zu sehen. Jetzt bringen Sie das Spiel in eine senkrechte Lage, so daß Sie die Karte erkennen können (s. Abb. 91). Sofort streichen Sie aber mit Daumen und Zeigefinger der linken Hand über die Kanten und egalisieren das Spiel. Wenn Sie wollen, können Sie in der gleichen Bewegung mit dem rechten Daumen an der oberen Schmalseite des Spieles bis zur Mitte

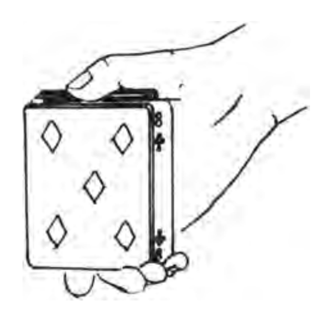


Abb. 91

rauschen, dort das Spiel trennen und beide Hälften mit Riffelmischen wieder vereinen. Anwendungen für diesen vielseitigen Griff werden Ihnen sicherlich selbst einfallen, wenn Sie erst einige Zeit mit der Materie vertraut sind. Aber einen Trick wenigstens möchte ich Ihnen beschreiben.

Die Letzte!
Es handelt sich um einen Kartentrick, der vom üblichen Schema abweicht. Er ist ein typisches Beispiel dafür, daß es in der Magie nicht so sehr auf den Trick selbst ankommt, sondern daß die Einkleidung viel wichtiger ist. Die Erfahrung hat gezeigt, daß dieser an sich so simple Effekt auf Laienpublikum weit stärker wirkt als manch eine komplizierte Routine.
Handfertigkeiten werden keine verlangt, Sie müssen lediglich auf irgendeine Art den Namen einer vom Zuschauer gewählten Karte erfahren. Benutzen Sie dazu eine der soeben beschriebenen Methoden des Glimpse. Der Ausgangspunkt für Sie ist also, daß sich eine von einem Zuschauer gemerkte Karte irgendwo im Spiel befindet und Sie wissen, um welche Karte es sich handelt. Jetzt beginnt für die Zuschauer das eigentliche Kunststück.
Zunächst einmal bitten Sie Ihren Helfer, das Spiel nochmals gründlich zu mischen. Dann muß er es etwa in der Mitte abheben und ein Päckchen wählen. Sie haben sich vom Tisch abgewendet, stützen die Stirn in beide Hände, mimen also gewissermaßen einen Hellseher. Der Zuschauer muß seine gewählte Spielhälfte durchsehen und dabei feststellen, ob seine gemerkte Karte dabei ist. Ist das der Fall, so wird dieses Päckchen weiter verwendet, ansonsten das andere. Die Hälfte mit der gemerkten Karte bekommt ein anderer Zuschauer, der die Karte nicht kennt. Nun geht es los:
Fordern Sie den Zuschauer auf, gewisse Karten beiseite zu legen. Nehmen wir an, es handelt sich um Kreuz Dame. Dann sagen Sie etwa:
»Nehmen Sie bitte zuerst alle Asse heraus und legen sie beiseite! Nun bitte das Gegenteil dazu, die Sieben!
Jetzt entfernen Sie aus dem Spiel – alle Herzkarten!
Nun bitte alle Buben – sofern welche dabei sind!
Jetzt bitte alle verbliebenen Karokarten!
Und nun bitte alle restlichen Pointkarten!
Von dem kleinen Rest legen Sie noch alle Könige beiseite!
Und wenn Sie nun noch alle Pikkarten fortlegen, haben Sie nur noch eine einzige Karte in der Hand.
Darf ich meinen ersten Helfer bitten, den Namen seiner nur gedachten Karte zu nennen! – Kreuz Dame! – Und welche Karte haben Sie in der Hand? – Kreuz Dame!«
Da Sie die Karte des Zuschauers kennen, können Sie Ihre Fragen so stellen, daß zum Schluß nur diese Karte übrig bleibt. Beobachten Sie den Zuschauer dabei, wenn er nur noch eine Karte in der Hand hält, brauchen Sie keine weiteren Anordnungen mehr zu geben.

Palmieren

Mitunter kommt man nicht umhin, eine oder mehrere Karten aus dem Spiel zu entfernen, man muß sie »abpalmieren«. Unter Palmieren versteht man das heimliche Verborgenhalten einer Karte (oder eines anderen Gegenstandes) in der Hand, ohne daß jemand davon etwas bemerkt.
Karten werden meist vom Spielrücken

abpalmiert, Spezialmethoden wurden auch für das Palmieren von unten und aus der Mitte entwickelt, doch wir wollen uns vorerst mit der einfachsten begnügen.

1. Methode: Das Spiel befindet sich in der linken Hand, gehalten von den Fingerspitzen und vom Daumen. Die rechte Hand kommt von oben, mit dem Mittelfinger drücken Sie auf die oberste Karte und schieben sie etwas nach vorn. Dann gleiten Sie mit der rechten Hand lose über das Spiel hinweg nach vorn, bis die vier Finger mit den ersten Gliedern über die vordere Kante der vorgeschobenen Karte herumgreifen können. Drücken Sie diese Kante nach unten, die Karte wird hinten hochschnellen und in Ihre Handfläche gelangen. Abb. 92 zeigt den Vorgang von unten gesehen. Im rechten Handteller liegt die Karte leicht gewölbt, sie wird an einer kurzen Seite vom ersten Glied des Mittelfingers, an der anderen vom Daumenballen gehalten. Jetzt entfernt sich die rechte Hand vom Spiel (Abb. 93 und 94), die linke dreht sich mit dem Handrücken nach oben und die rechte erfaßt dieses an den langen Seiten unmittelbar in der Nähe der unteren Schmalseiten und richtet es senkrecht hoch. Das Spiel zeigt mit der Bildseite zu den Zuschauern, die palmierte Karte ist bei dieser Handstellung nicht zu bemerken (Abb. 95).

Diese Methode läßt sich auch für mehrere Karten verwenden. Teilen Sie die obersten Karten mit dem rechten Daumen hinten ab, dann schieben Sie sie ebenfalls mit dem Daumen nach vorn. Weiter verfahren Sie wie mit einer Karte beschrieben.

2. Methode: Sie halten das Spiel genau wie oben angegeben, mit den Fingern der rechten Hand gehen Sie an die vordere Schmalseite und rauschen einmal. Unmittelbar danach schieben Sie mit dem linken Daumen die oberste Karte nach vorn rechts. Da sie vorn gegen die Finger der rechten Hand stößt, schiebt sich die Karte schräg zur Seite. Dadurch wiederum kommt die vordere rechte Ecke direkt unter die Spitze des rechten Kleinfingers zu lie-

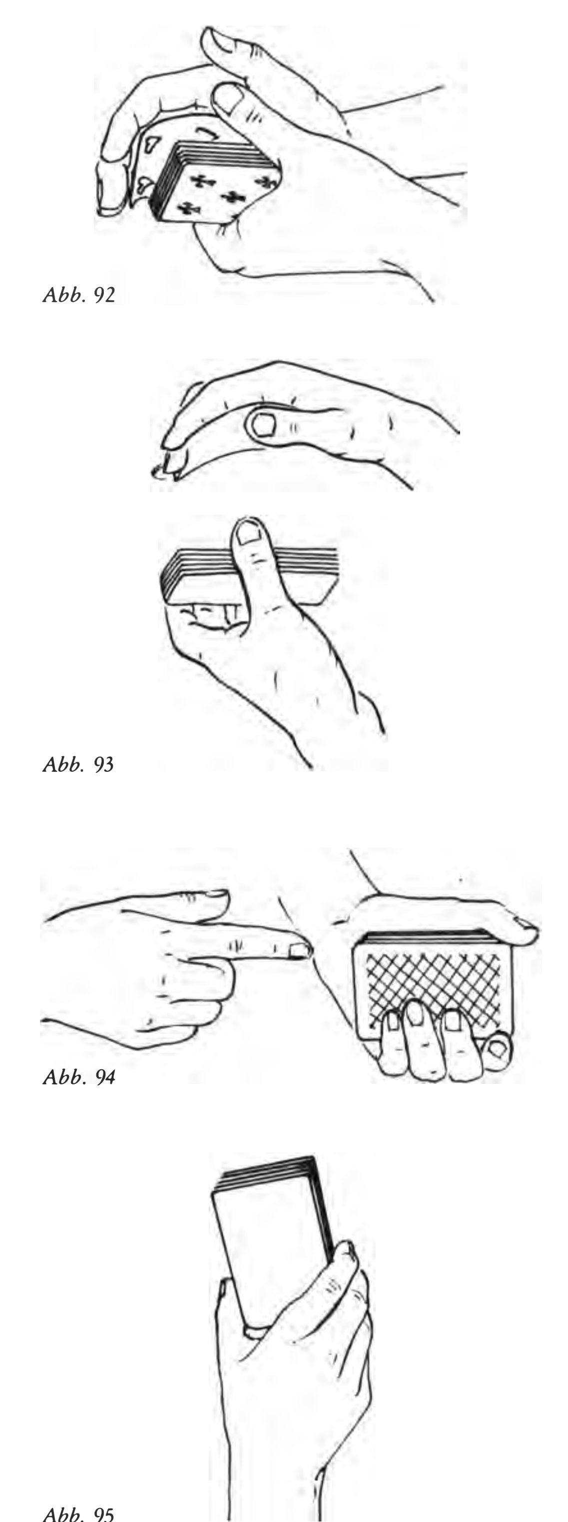


Abb. 92

Abb. 93

Abb. 94

Abb. 95

gen. Drücken Sie damit auf diese Ecke, gleichzeitig nehmen Sie den linken Daumen etwas zur Seite, die Karte wird wie von einer Feder geschnellt in die rechte Handfläche springen. Während die rechte Hand bewegungslos bleibt, dreht die linke das Spiel mit der Bildseite nach oben. Rechter Daumen und Zeigefinger erfassen es wieder an den unteren Ecken, wie bei der vorherigen Methode.

3. Methode: Wollen Sie mehrere Karten palmieren, so trennen Sie diese zunächst durch den eingelegten linken Kleinfinger ab. Wenn Sie die rechte Hand auf das Spiel legen, drückt der Kleinfinger die abgetrennten Karten hoch, der linke Daumen hilft nach und preßt die Karten förmlich in die rechte Handfläche hinein. Es empfiehlt sich, auch danach das Spiel in den oben beschriebenen Griff zu nehmen.

Das Palmieren müssen Sie wie jeden Kunstgriff beharrlich vor dem Spiegel üben. Meist wirkt die Hand mit den Karten irgendwie verkrampft. Das liegt einfach daran, weil Sie es wissen, daß Sie Karten in der Hand halten. Bemühen Sie sich also um eine natürliche Handhaltung, oder nehmen Sie zusätzlich noch etwas anderes in die Hand, um die gezwungene Haltung zu kaschieren, so wie ich es mit dem Spiel beschrieben habe. Sie können die Hand mit den palmierten Karten auch in die Hüfte stemmen oder die Tischkante damit erfassen.

Meist wird das Palmieren benutzt, um eine Karte heimlich aus dem Spiel zu stehlen und an anderer Stelle wiedererscheinen zu lassen, z. B. aus der Hosentasche. Nachfolgend möchte ich Ihnen am Beispiel eines Tricks in Kurzfassung eine völlig andere Anwendung des Palmierens beschreiben.

Aus der Luft gegriffen

Sie haben eine Extrakarte, passend zu dem von Ihnen verwendeten Spiel, in der Tasche. Die gleiche Karte lassen Sie aus dem Spiel forciert ziehen, merken und wieder in das Spiel einmischen. Währenddessen stekken Sie Ihre Hand ganz leger in die Tasche und palmieren dort die Duplikatkarte. Auf Kommando soll der Zuschauer das Spiel in die Luft werfen. Sie zählen »Eins – zwei – drei«, bei »zwei« nehmen Sie die Hand aus der Tasche, was niemand beachten wird, da alle Aufmerksamkeit dem Zuschauer bzw. dem Spiel gilt. Bei »drei« fliegt das Spiel in die Luft. Sie greifen zu, stoßen gegen das Spiel, so daß die Karten wild durcheinander wirbeln und bringen die palmierte zum Vorschein. Anscheinend haben Sie die gewählte Karte in der Luft aus dem gemischten Spiel herausgegriffen!

Ziergriffe

Unter Ziergriffen verstehen wir alle diejenigen Manipulationen, die zur Erreichung eines magischen Effektes nicht unbedingt erforderlich sind. Ich habe es am Anfang dieses Kapitels schon einmal gesagt, daß wir auf eine besondere Zurschaustellung unserer Fingerfertigkeit verzichten sollten. Je natürlicher unsere Bewegungen sind, desto überzeugender ist unsere Vorführung. Trotzdem können wir den Zuschauern hin und wieder zeigen, daß wir über eine besondere Geschicklichkeit verfügen. Es gibt Kleinigkeiten, eben die Zierspiele, die einfach hübsch anzusehen sind und das Programm auflockern können – wenn sie nicht zu oft eingesetzt werden. Bereits behandelt haben wir das Bogenmischen, das eine Art Ziermischen darstellt, und die Charlier-Volte, die man als einhändiges Zierabheben bezeichnen kann. Hier nun noch ein paar weitere Zierspiele.

Rauschen

Das ist eigentlich gar kein Griff, es ist mehr eine Effekthascherei, die man benutzt, um anzudeuten, daß jetzt etwas Magisches passiert. Bitte setzen Sie das Rauschen sparsam ein.

Rauschen mit beiden Händen: Das Spiel befindet sich in Austeilhaltung in der linken Hand, der Daumen legt sich auf die Mitte

der Rückseite. Die rechte Hand kommt von oben, legt den Daumen an die hintere, den Mittelfinger an die vordere Schmalseite und biegt letztere hoch. Wenn Sie den Griff des Fingers lockern, dann springen die Karten mit einem charakteristischen Geräusch in ihre alte Lage zurück (s. Abb. 96).



Abb. 96

Abb. 97

Rauschen mit einer Hand: Die linke Hand hält das Spiel, wobei der Handrücken nach oben zeigt und die drei Finger auf der Bildseite des Spieles liegen und dieses fest gegen den Handteller pressen. Der Daumen selbst bleibt beweglich, der Zeigefinger liegt gekrümmt auf dem Rücken des Spieles (s. Abb. 97). Mit dem Daumen streifen Sie über die vordere rechte Ecke des Spieles, biegen sie hoch und lassen die Karten einzeln abspringen, wobei ein knatterndes Geräusch entsteht.

Umdrehen einer Karte

Beim Vorzeigen einer einzelnen Karte wirkt es sehr hübsch, wenn sie sich in einer blitzschnellen Bewegung dreht. Halten Sie die Karte in der rechten Hand mit der Rückseite zum Publikum. Ihr Mittelfinger liegt auf der Rückseite der Karte, der Zeigefinger darüber, aber auf der Bildseite (Abb. 98). Strecken Sie jetzt den Daumen aus und legen ihn unter den Mittelfinger auf die Kartenrückseite (Abb. 99). Ein schnelles Hochschieben des Daumens bewirkt, daß sich die Karte blitzschnell wendet (Abb. 100).

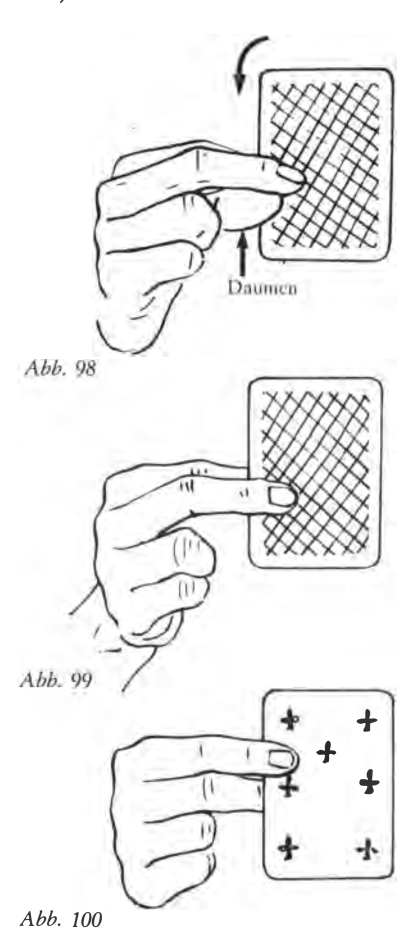


Abb. 98

Abb. 99

Abb. 100

Einhändiges Austeilen

Die linke Hand hält das Spiel in Austeilhaltung. Mit dem Daumen schieben Sie die oberste Karte seitlich vom Spiel herunter, der Zeigefinger krümmt sich und geht unter die Karte, wobei sein Nagel gegen die Bildseite drückt. Der Mittelfinger legt sich auf die Rückseite der Karte (Abb. 101). Wenn Sie jetzt beide Finger ausstrecken, so dreht

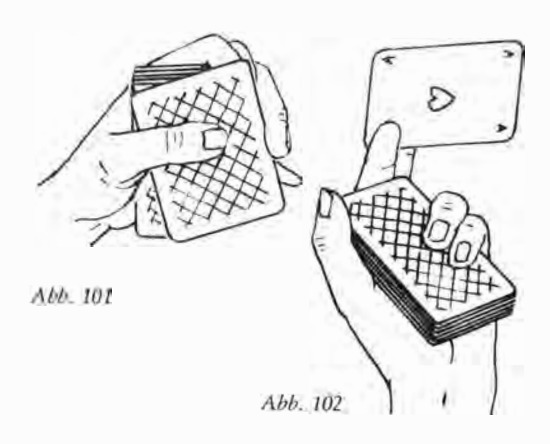


Abb. 101

Abb. 102

sich die Karte herum und wird gleichzeitig vom Spiel heruntergenommen, wobei sie nur von den Spitzen des Zeige- und Mittelfingers gehalten wird (Abb. 102).

Vorblättern der Karten

Die rechte Hand hält das Spiel senkrecht, mit der Bildseite nach vorn. Die Karten stehen mit der unteren Schmalseite auf dem kleinen Finger, die übrigen drei Finger liegen auf der Bild-, der Daumen auf der Rückseite. Die linke Hand befindet sich in ähnlicher Stellung griffbereit neben der rechten (Abb. 103).

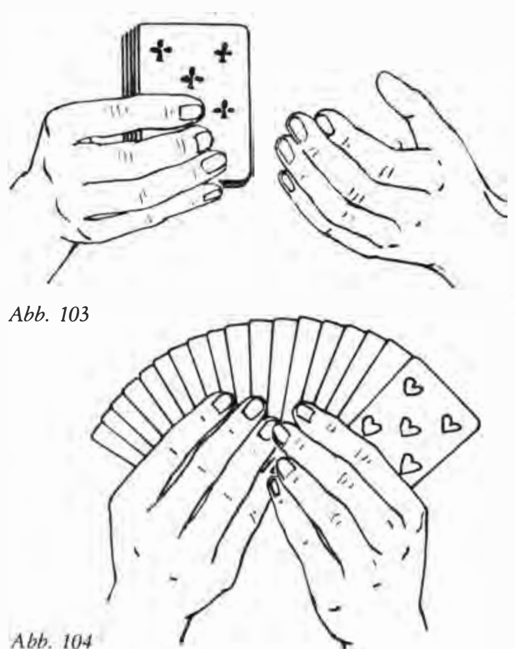


Abb. 103

Abb. 104

Nun schiebt der rechte Mittelfinger die vorderste Karte nach links, der Zeigefinger erfaßt schon die nächste, dann folgt wieder der Mittelfinger. So arbeiten beide Finger miteinander und schieben die Karten in ununterbrochenem Strom nach links, bis sie das Gleichgewicht verlieren und in die bereitgehaltene linke Hand fallen. Zeige- und Mittelfinger der Linken arbeiten in ähnlicher Weise und schieben die Karten in der linken Hand zusammen (Abb. 104). Gut vorgeführt sieht es so aus, als ob die Karten von einer Hand in die andere fächerförmig hinüberlaufen würden.

Sprudel

Das ist ein sehr beliebter Griff, den viele Magier auch auf der Bühne anwenden, um ihren Zuschauern zu zeigen, wie gut sie mit den Karten umgehen können. Die Karten springen dabei in großem Bogen von einer Hand in die andere.

Halten Sie das Spiel mit der rechten Hand, Daumen an der einen Schmalseite, die Spitzen von Mittel- und Ringfinger an der anderen, der Zeigefinger liegt leicht gekrümmt auf der Rückseite des Spieles (s.

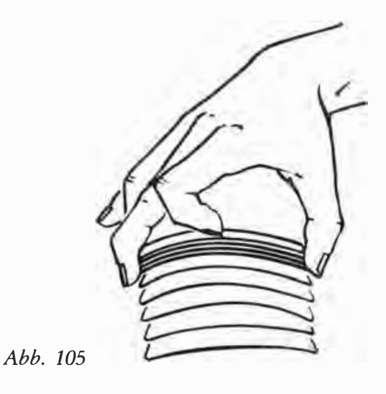


Abb. 105

Abb. 105). Wenn Sie die Karten kräftig durchbiegen und dann die Fingerspitzen etwas zurückziehen, springen die Karten einzeln von der Bildseite her ab. Die geöffnete linke Hand halten Sie in geringem Abstand darunter und fangen die abspringenden Karten auf.

Je öfter Sie diesen Griff üben, desto weiter

können sich Ihre Hände voneinander entfernen, bis sie etwa einen halben Meter weit auseinander sind. Bei der Durchführung des Sprudels entfernen und nähern sich die Hände etwas, bis sie mit der letzten abspringenden Karte zusammenkommen.

Ausstreifen der Karten
Sehr schön wirkt es, wenn der Künstler mit dem Spiel nur einmal über den Tisch streift und schon alle Karten exakt dahingebreitet in einer Reihe liegen hat. Das läßt sich nur erreichen, wenn das Spiel in tadellosem Zustand ist. Die Karten müssen alle glatt sein, möglichst mit Kartenpuder behandelt. Außerdem muß auf dem Tisch eine Tischdeckeliegen. Sind diese Bedingungen erfüllt, dann können Sie das Ausstreifen versuchen. Das Spiel kommt auf den Tisch, die rechte Hand legen Sie so darauf, daß die Fingerspitzen an der rechten Längsseite liegen. Nun streifen Sie die Karten von rechts nach links aus, indem Sie einen gewissen Druck ausüben und die Hand gleichmäßig bewegen (s. Abb. 106).

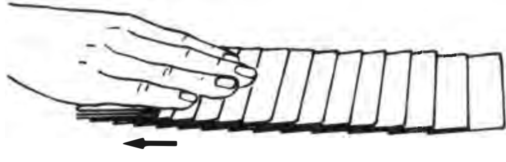


Abb. 106

Haben Sie Schwierigkeiten, dann versuchen Sie es einmal von links nach rechts. Und wenn auch das nicht klappt, dann liegt es meist an den Karten. In diesem Fall können Sie sich so behelfen, daß Sie die Karten abspringen lassen.
Sie nehmen das Spiel wie beim »Sprudel« beschrieben in die rechte Hand und biegen es durch. Drücken Sie die unterste Karte auf den Tisch, dann ziehen Sie die Hand in einer Bewegung nach links, wobei Sie die Karten abspringen lassen. Es wird sich eine gleichmäßige Reihe bilden, allerdings in Längsrichtung der Karten, während beim einfachen Ausstreifen die Karten quer ausgebreitet sind.

Abb. 107



Umschaufeln der Karten
Im Anschluß an das Ausstreifen wirkt das Umschaufeln immer sehr effektvoll. Wenn das Spiel ausgebreitet vor Ihnen liegt, gehen Sie mit einem Finger unter die unterste Karte und kippen sie an. Sie drehen die Karte also mit der Bildseite nach oben. Die Bewegung wird sich durch die ganze Kartenreihe fortpflanzen, alle Karten werden sich in einer gleichförmig fließenden Wellenbewegung aufrichten und umdrehen (s. Abb. 107).

Fächern der Karten
Elegant sieht es aus, wenn Sie mit dem Spiel in einer einzigen Bewegung einen einwandfreien, gleichmäßigen Fächer schlagen. Über die Kunst des Fächerschlagens wurden ganze Bücher geschrieben, es gibt auch spezielle Fächerkartenspiele im Fachhandel zu kaufen. Für uns genügt es, wenn wir mit einem normalen Spiel einen einigermaßen gleichmäßigen Fächer zustande bringen.
1. Nehmen Sie das Spiel wie beim Sprudel in die rechte Hand (Abb. 108). Die Schmalseite, an der sich der Daumen befindet, legen Sie auf den Kleinfinger in der linken Hand. Dann wölben Sie die Karten und lassen sie abspringen, wobei Sie mit der rechten gleichzeitig eine kreisförmige Bewegung nach rechts machen (Abb. 109). Der gebildete Fächer wird auf der Bildseite von den vier Fingern der linken Hand, auf der Rückseite vom Daumen gehalten. Diese Art des Fächerschlagens klappt auch mit einem nicht ganz so einwandfreien Kartenspiel.
2. Bei einem guten Kartenspiel genügt es meist, mit einer Hand das Spiel an der unteren Schmalseite festzuhalten und mit dem Daumen der anderen Hand über die Rückseiten der Karten zu streichen. Dazu

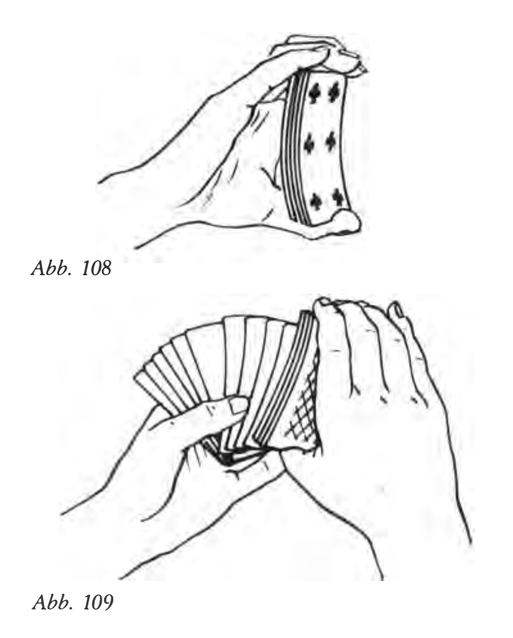


Abb. 108

Abb. 109

müssen Sie einen gewissen Druck ausüben und die Bewegung gleichmäßig ausführen, dann bildet sich ein schöner Fächer.

3. Auch mit einer Hand läßt sich ein Fächer schlagen. Halten Sie das Spiel mit den Fingerspitzen der rechten Hand, wobei der Daumen oben und die vier Finger unten liegen (Abb. 110). Pressen Sie das Spiel fest zusammen, wobei der Daumen die Karten gleichzeitig nach rechts, die übrigen Finger nach links auseinanderschieben (Abb. 111).

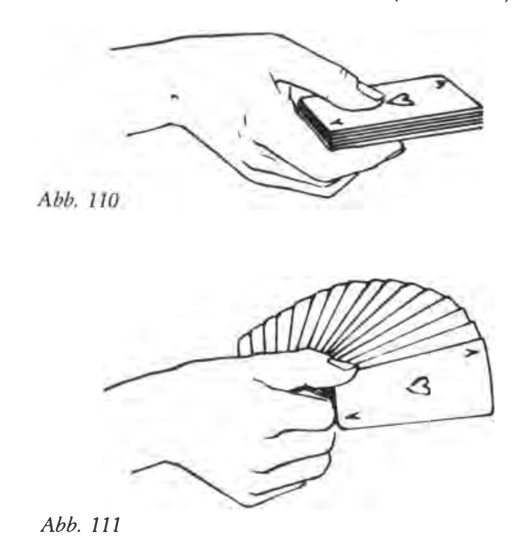


Abb. 110

Abb. 111

16. Kapitel
Magie mit präparierten Karten

Eine große Anzahl mitunter außerordentlich verblüffender Kartentricks sind nur bei Anwendung speziell präparierter Karten möglich. Es gibt Kartenkünstler, die lehnen präparierte Karten und Spiele völlig ab. Ich akzeptiere sie, allerdings unter der Bedingung, daß man mit ihrer Hilfe einen Effekt erzielen kann, der mit unpräparierten Karten nicht zu erreichen ist! Aber selbst in diesem Fall dürfen ihre Zuschauer nie bemerken, daß Sie mit präparierten Gegenständen arbeiten. Ein Kartenspiel ist ein Kartenspiel, nichts weiter. Es erübrigt sich, vor Laienpublikum zu betonen, daß es »ein ganz gewöhnliches oder normales Spiel« ist, für Laien gibt es keine anderen Spiele als normale!

Ich kenne Magier, die reisen mit einem Koffer voller Spiele an, öffnen den Kofferdeckel, nehmen das erste Spiel heraus und führen den ersten Trick vor, dann stecken sie das Spiel weg, ergreifen das zweite und machen den zweiten Trick – und so geht es weiter. Selbst der dümmste Zuschauer merkt nach kurzer Zeit, daß es mit den Spielen irgendeine besondere Bewandtnis haben muß. Von Trick zu Trick wird die Vorführung entwertet, übrig bleibt zuletzt lediglich eine reine Denkaufgabe. In diesem Fall ist es das Spiel, das den Trick vollbringt, nicht der Vorführende!

Deshalb meine Warnung: Setzen Sie präparierte Spiele oder Einzelkarten mit Vorsicht ein! Beschränken Sie die Anzahl der Tricks mit solchen Karten auf ein Minimum! Am besten ist es, wenn Sie den Trick mit einem präparierten Spiel an den Schluß Ihres Programms stellen, es muß Ihr bester Trick sein! Und der gehört nun mal an den Schluß. Sollten Sie einen noch besseren Effekt mit einem normalen Spiel auf Lager haben, dann können Sie das Trickspiel von vornherein weglassen.

Wie werden nun Trickspiele oder Trickkarten verwendet?
Erste Bedingung: Alle Karten sollen möglichst das gleiche Rückenmuster haben. Einzeltrickkarten legen Sie auf das Spiel auf und nehmen sie bei Bedarf herunter. Sie können die Karten in der Tasche haben, dort palmieren und aufs Spiel auflegen, um sie später scheinbar aus dem Spiel herauszusuchen. Sie können sie von Anfang an auf dem Spiel liegen haben, damit den ersten Trick – der auch immer sehr stark sein soll! – machen, und dann die Karten beiseite bringen. Das wäre zum Beispiel der Fall bei »Doppelte Kartenwanderung«.
Auch ein Trickspiel sollte möglichst das gleiche Rückenmuster haben wie die sonst von Ihnen verwendeten Spiele. Wenn Sie sich Ihre Trickspiele selbst zusammenstellen, so ist das kein Problem. Kaufen Sie sie bei einem Händler, dann versuchen Sie, auch ein Normalspiel mit dem gleichen Rückenmuster dazuzukaufen. Beide Spiele stecken in gleichen Etuis, dann stecken Sie das präparierte in Ihre Rocktasche, das Normalspiel in die rechte. Mit dem unpräparierten Spiel führen Sie Ihr normales Kartenprogramm vor. Am Schluß stecken Sie das Spiel ins Etui und dann in die Tasche, diesmal in die linke! Jetzt besinnen Sie sich und sagen, daß Sie noch eine Zugabe machen wollen. Dabei holen Sie das andere Spiel aus der Tasche heraus, niemand wird den Austausch bemerken. Damit führen Sie nun Ihren Sensationstrick vor – z. B. das weiter vorn beschriebene Forcierspiel –, danach stecken Sie es wieder ins Etui und in die Tasche zurück. Kurze Zeit später nehmen Sie das Normalspiel wieder heraus und stecken es in die rechte Tasche, dadurch ist die Ausgangssituation erreicht, und Sie können sich nicht irren.
Vielleicht noch einige Bemerkungen zur Herstellung von Trickspielen. Ich habe es so gemacht, daß ich von den von mir verwendeten Kartenspielen zwanzig Stück gekauft habe. Das ist zwar eine große Geldausgabe, aber eine einmalige, und ich bin auf Jahre hinaus versorgt. Wenn ein Spiel abgenutzt ist, kann ich es durch ein neues ersetzen und alle meine Trickkarten weiterverwenden. Wer weiß, ob es mir gelingt, nach fünf Jahren das gleiche Spiel in der gleichen Qualität nachzukaufen. Oftmals stimmt zwar das Rückenmuster, aber die Farbe ist eine Nuance anders als bei den älteren Spielen, auch die Größe differenziert mitunter. Jederzeit kann ich mir Trickspiele mit zehn oder sechzehn gleichen Karten selbst zusammenstellen, auch Spiele, die aus Sätzen von jeweils sechs immer wiederkehrenden gleichen Karten bestehen. Und dann bleiben mir noch genügend Einzelkarten übrig, um mir daraus spezielle Trickkartensätze zusammenzustellen.
Allerdings ist es mit einem Zusammenstellen nicht immer getan, präparierte Karten unterscheiden sich oftmals beträchtlich von normalen. Da gibt es Karten, die vorn und hinten ein Kartenbild aufweisen (Doppelbildkarten), andere dagegen tragen auf beiden Seiten ein Rückenmuster (Doppelrückenkarten). Die Herstellung solcher Karten ist nicht schwierig. Vielleicht müssen Sie beim ersten Versuch einige Karten opfern, bis Sie das richtige Fingerspitzengefühl haben, doch dann klappt es, wenn Sie folgenden Hinweis beachten: Legen Sie die Karten in eine Schüssel mit Wasser und lassen sie gründlich weichen, mindestens eine Stunde. Dann nehmen Sie eine Karte heraus und versuchen sie auseinanderzutrennen, wobei Sie an einer Ecke beginnen. Jede Karte ist aus etlichen Schichten zusammengeleimt. Mitunter sind es zwei gleichstarke Kartons – diese Karte ist für unsere Zwecke besonders gut geeignet. Andere Karten bestehen aus einer inneren Kartonschicht mit zwei von jeder Seite aufgeleimten Papierschichten. Diese Karten sind wesentlich schwerer zu handhaben, weil man die recht dünne Papierschicht selten abbekommt, ohne sie zu beschädigen. Bleiben wir also bei der ersten Art. Wenn die Karte

genügend geweicht ist, lassen sich die beiden Hälften ohne viel Mühe auseinanderziehen. Klappt das nicht, reißt vielleicht eine Seite ein, dann lassen Sie noch länger weichen. Und dann legen Sie die Karte auf einen glatten Tisch und ziehen die obere Schicht vorsichtig herunter, mit einem Messer können Sie vorsichtig beim Trennen helfen.

Bevor Sie die Kartenhälften weiterverwenden, müssen sie gründlich trocknen. Am besten ist es, wenn Sie die Karten zwischen Löschpapierblätter legen, sehr geeignet ist ein Trockenalbum, wie es von Briefmarkensammlern verwendet wird, und dann in einer Presse oder unter dem Druck mehrerer aufgelegter Bücher über Nacht trocknen lassen. Am nächsten Tag können Sie je nach Bedarf zwei Vorderseiten oder zwei Rückseiten zusammenkleben. Sie können auch zwei verschiedene Bildseiten halbieren und je eine Hälfte auf eine Rückseite kleben, so entsteht eine Karte, die zwei verschiedene Bilder aufweist. Wir werden bei der Besprechung der einzelnen Tricks auf spezielle Karten zurückkommen.

Tricks mit Doppelbildkarten

Unter einer Doppelbildkarte verstehen wir eine Karte, die statt des Rückenmusters eine zweite Bildseite zeigt. Vorder- und Rückseite der Karte können das gleiche Bild aufweisen, können aber auch zwei verschiedene Karten darstellen.

Die wandernde Karte

Der Vorführende blättert das Spiel offen vor, dann läßt er einen Zuschauer irgendwo abheben und legt beide Hälften mit den Bildseiten zusammen. Wird das Spiel nun ausgefächert, so sieht man vom halben Spiel die Rückseiten, von der anderen Hälfte die Bilder. Das erste sichtbare Bild ist z. B. Pik Dame. Der Zauberer dreht das Spiel um und fächert wieder aus, als erste sichtbare Karte sieht man jetzt z. B. Herz Neun. Er fragt die Zuschauer, welche von den beiden Karten er verwenden soll. Nehmen wir an, die Zuschauer entscheiden sich für Herz Neun, dann teilt der Magier das Spiel so, daß diese Karte die unterste wird. Der Spielrest wird wieder herumgedreht und kommt in richtiger Lage obenauf. Nach kurzer Beschwörung, einem Zauberspruch oder einem magischen Hauch wird das Spiel mit der Bildseite nach oben gedreht. Die Herz Neun ist verschwunden! Das Spiel wird mit der Rückseite nach oben auf dem Tisch ausgebreitet, die Herz Neun liegt mittendrin, aber falsch herum, mit der Bildseite nach oben. Der Vorführende nimmt die Karte heraus und zeigt das Restspiel noch einmal von der Bildseite her vor, wobei jeder sieht, daß keine zweite Herz Neun verwendet wurde.

Das Geheimnis liegt in einer Extrakarte, die auf einer Seite Herz Neun und auf der anderen Pik Dame darstellt. Aus dem kompletten Spiel werden zunächst die Normalkarten Herz Neun und Pik Dame entfernt und die Doppelbildkarte als unterste gelegt. So können Sie das Spiel bildoben vorblättern. Danach drehen Sie es um, lassen abheben, drehen das untere Päckchen mit der Bildseite nach oben und legen das obere Päckchen rückenoben darauf. Wenn Sie jetzt das Spiel von beiden Seiten ausfächern, so erscheint einmal Herz Neun als erste offene Karte, das andere Mal Pik Dame, wobei die Zuschauer natürlich nicht wissen, daß es sich jedesmal um die gleiche Karte handelt, die nur von zwei verschiedenen Seiten gezeigt wird.

Wählt der Zuschauer jetzt Herz Neun, dann drehen Sie das Spiel so, daß die Pik Dame der Doppelkarte sichtbar ist. Die untere Hälfte wird abgenommen, umgedreht und auf die obere gelegt, wobei jeder die Pik Dame sehen kann. Alle sind davon überzeugt, daß Herz Neun jetzt die unterste Karte ist, dabei liegt dort eine ganz andere. Nach der »Beschwörung« wird diese unterste Karte vorgezeigt und das Spiel mit

der Rückseite nach oben ausgebreitet. Mitten im Spiel erscheint die offene Herz Neun. Sie wird herausgenommen, wobei Sie aufpassen müssen, daß niemand die Rückseite der Karte sieht, und dann weggesteckt. Jetzt können Sie das Spiel einwandfrei vorzeigen.
Zum Schluß holen Sie aus der Tasche die vorher beiseite gesteckten Herz-Neun- und Pik-Dame-Karten heraus und legen sie auf das Spiel, das damit wieder komplett ist.

Die offene Voraussage

Vermutlich werden Sie von diesem verblüffenden Effekt und der diesem Trick zugrunde liegenden ausgezeichneten Idee genauso begeistert sein, wie ich es bin. Sie schreiben den Namen einer Karte vor aller Augen groß auf eine Tafel oder auf ein Blatt Papier, z. B. Herz Acht.
Ein Kartenspiel wird gemischt, dann legen Sie vom Rücken des Spieles aus eine Karte nach der anderen offen auf den Tisch. Die Karten liegen staffelförmig übereinander, jede einzelne ist deutlich sichtbar. Die Zuschauer sollen dabei auf die Karte achten, deren Namen Sie vorher aufgeschrieben haben. Schließlich fordern Sie einen Zuschauer auf, an irgendeiner Stelle »halt« zu sagen.
Die nächste Karte legen Sie verdeckt auf die Staffel, die restlichen Karten des Spieles wieder offen. Die Herz Acht war nicht zu sehen. Das Spiel wird zusammengeschoben, rückenoben gedreht und wieder ausgefächert. Die falsch herum liegende Karte ist tatsächlich Herz Acht!
Für diesen unerklärlichen Trick benötigen Sie eine Doppelbildkarte, z. B. Herz Acht – Kreuz Bube, die außerdem noch dicker als die anderen Karten ist. Sie brauchen also nur zwei normale Karten mit den Rückseiten zusammenzukleben. Die dieser Doppelbildkarte entsprechenden Normalkarten – Herz Acht und Kreuz Bube – entfernen Sie aus dem Spiel, die präparierte legen Sie ganz nach unten, mit der Herz Acht gegen die Bildseite der anderen Karten gerichtet. Diesen Wert schreiben Sie auf.
Die Vorführung ist recht einfach. Mischen Sie so, daß die unterste Karte auf ihrem Platz verbleibt. Dann schlagen Sie, von der Rückseite her beginnend, eine Karte nach der anderen auf und legen sie ab.
Wenn bereits einige Karten auf dem Tisch liegen, fordern Sie einen Zuschauer auf, irgendwo »halt« zu sagen. Ist das geschehen, legen Sie die folgende Karte verdeckt auf. Dann drehen Sie das Restspiel um und legen eine Karte nach der anderen ab. Dadurch kommt die Doppelbildkarte mit dem Kreuz Buben nach oben direkt über die verdeckt liegende Karte.
Sind alle Karten ausgelegt, schieben Sie das Spiel zusammen und drehen es um. Wenn Sie an der hinteren Schmalseite riffeln, so spüren Sie deutlich die dickere Karte. Über dieser bilden Sie einen Spalt, indem Sie den linken Kleinfinger einschieben. Denken Sie daran, daß über dem Spalt noch eine offene Karte liegt. Diese darf nicht zu sehen sein, wenn Sie jetzt das Spiel vorsichtig ausfächern. Das geht recht leicht, wenn Sie einige Karten über dem Spalt zusammenhalten. Zuletzt sieht man einen großen Fächer und darin falsch herum die vorhergesagte Karte.

Eine von dreien

Dieser Trick ist in der englischsprachigen Literatur unter dem Namen »Prinzeß-Trick« bekannt geworden. Warum er so heißt, weiß ich nicht, ich kenne auch nicht den Erfinder, ich weiß nur, daß es sich um einen ungewöhnlich starken Effekt handelt, der fast wie echtes Hellsehen wirkt, vor allem, wenn er drei- bis viermal hintereinander vorgeführt wird.
Drei Karten werden in einen Hut gelegt, ein Zuschauer denkt sich eine davon, der Künstler nimmt eine Karte heraus und steckt sie in die Tasche. Jetzt erst nennt der Zuschauer die gedachte. Es ist natürlich die Karte, die eingesteckt wurde, im Hut liegen die beiden anderen, nichts weiter!

Für diesen »Knüller« benötigen Sie ein normales Kartenspiel und dazu passend zwei Doppelbildkarten, die auf einer Seite die gleiche Karte zeigen, z. B. Kreuz Acht, auf der anderen verschiedene, z. B. Herz As und Karo Neun. Aus dem Kartenspiel suchen Sie die entsprechenden drei Originalkarten heraus und ordnen die Karten wie folgt:
Die Normalkarten Herz As und Karo Neun kommen in die rechte Rocktasche, so daß ihre Bildseiten zum Körper zeigen. Die normale Kreuz Acht legen Sie auf die Bildseite des Spieles, davor die beiden Doppelbildkarten mit den verschiedenen Seiten nach vorn.
Hier die Details der Vorführung:
Sie nehmen das Spiel, drehen es mit der Bildseite nach oben und zählen drei Karten ab. Das Spiel legen Sie zur Seite, es wird nicht mehr benötigt. Diese drei Karten zeigen Sie gefächert vor und bitten einen Zuschauer, sich eine davon zu merken. Dann schieben Sie die Karten zusammen und drehen sie mit der Rückseite nach vorn. Das geht natürlich nur, wenn die Normalkarte als letzte liegt und man deren Rückenmuster sieht. Die Karten kommen in einen leeren Hut.
Nun mimen Sie einige Sekunden starke Konzentration, dann entnehmen Sie dem Hut verdeckt eine Karte, die unpräparierte Kreuz Acht, und stecken sie in Ihre Rocktasche zu den beiden anderen, die sich bereits dort befinden.
Zur Kontrolle (!) muß der Zuschauer seine gedachte Karte nennen. Jetzt gibt es drei Möglichkeiten, betrachten wir sie nacheinander:
1. Der Zuschauer sagt Kreuz Acht. Sie holen die beiden Doppelbildkarten als Herz As und Karo Neun aus dem Hut, aus der Tasche bringen Sie die soeben eingesteckte Kreuz Acht zum Vorschein.
2. Der Zuschauer wählte Herz As. Wieder holen Sie die beiden Karten aus dem Hut, wobei Sie allerdings das Herz As umdrehen, so daß man diese Karte als Kreuz Acht sieht. Aus der Tasche holen Sie dann das Original Herz As.
3. Der Zuschauer nennt Karo Neun. Sie verfahren dann analog der Methode 2.
Im Gegensatz zu den meisten Zaubertricks müssen Sie dieses Experiment wiederholen, Ihre Zuschauer glauben sonst an eine zufällige Übereinstimmung.
Im Beispiel 1 bietet die Wiederholung keine Schwierigkeiten. Aber auch in den anderen beiden Fällen ist es leicht. Nehmen wir an, der Zuschauer wählt Herz As. Dann liegen nach Beendigung der ersten Tour zwei Doppelbildkarten auf dem Tisch, von denen Karo Neun und Kreuz Acht zu sehen sind. Aus der Tasche kommt das reguläre As hinzu. Bei der Wiederholung kommen diese drei Karten in den Hut. Wenn Sie nun eine Karte herausnehmen, dann kann es nur Herz As sein, denn nur dieses trägt ein Rückenmuster, und das müssen die Zuschauer sehen, wenn Sie die Karte in die Tasche stecken. Die übrigen zwei Karten werden immer so aus dem Hut geholt, daß die vom Zuschauer genannte nicht dabei ist.
Auf diese Art und Weise können Sie den Vorgang etwa dreimal wiederholen, bis auch der hartnäckigste Zuschauer eingesehen hat, daß es sich hier nicht um Zufall handelt.
Wie schon bei anderen Tricks, liest sich auch diesmal die Erklärung wieder etwas kompliziert, aber beim Ausprobieren werden Sie merken, wie einfach der Vorgang ist. Vielleicht helfen Ihnen die folgenden Merksätze:
1. Die reguläre Karte kommt aus dem Hut in die Tasche und wird dort in der richtigen Reihenfolge eingesteckt. Am besten ist es, wenn Sie die Karten dem Wert nach ordnen, also Acht, Neun, As.
2. Die anderen beiden Karten werden so aus dem Hut geholt, daß die vom Zuschauer genannte nicht dabei ist!

Zwei Karten werden forciert

Mit Hilfe einer Doppelbildkarte können Sie sehr schön, leicht und überzeugend





1 2
3



DIE GROSSEN ALTEN MEISTER

1 Bartholomeo Bosco (1793–1863) war der erste Zauberkünstler modernen Stils im 19. Jh. Sein bisher unübertroffener Schlager war das alte Becherspiel.

2 Robert-Houdin (1805–1871) wurde zum größten Zauberkünstler Frankreichs und zum Reformator der Magie. Er gründete in Paris ein eigenes Zaubertheater, das noch lange nach seinem Tode fortbestand. (Unser Bild zeigt eine Lithografie von Lion-Noël)

3 Ludwig Döbler (1801–1864). Der Paradetrick des charmanten Wiener Magiers war »Floras Blumenspende«, das Erscheinen vieler Blumensträuße aus einem Zylinderhut.



4 Dr. Johann Nepomuk Hofzinser (1806–1875) war der größte »Salonmagier« aller Zeiten, daneben einer der fruchtbarsten magischen Erfinder und der erste namhafte Kartenkünstler.

5 und 6 Samuel Bellachini (1828–1885) verstand es, seinen Mangel an Fingerfertigkeit durch Humor auszugleichen. Er wurde so populär, daß sich viele »Nachfolger« nach ihm benannten, ohne es jedoch zu seinem Ansehen zu bringen.

7, 8 und 9 Buatier de Kolta (1848–1903) war einer der ideenreichsten Erfinder von Zaubertricks und Illusionen, die z. T. heute noch vorgeführt werden. Die Abb. zeigen »das Verschwinden einer Dame vom Stuhle« und den berühmten sichtbar wachsenden Würfel, aus dem schließlich die Frau des Künstlers erschien. De Kolta erfand auch die Klappblumen und den in freier Hand verschwindenden Vogelkäfig.





4
5 6

7 8
9







10
11

10 und 11 Chung Ling Soo (1881–1918) hieß eigentlich William E. Robinson. Er arbeitete in chinesischer Maske, sein Paradetrick war der Kugelfang (s. obere Abb., der Mann mit dem Teller ist Soo), bei dem er auf tragische Weise ums Leben kam.

EUROPE'S ECLIPSING

HOUDINI

THE WORLD'S HANDCUFF KING & PRISON BREAKER

NOTHING ON EARTH CAN HOLD HOUDINI

A PRISONER





13 14 15

12, 13 und 14 Harry Houdini (1874–1926) kann man als den bedeutendsten Entfesselungskünstler aller Zeiten bezeichnen. Auf dem rechten Foto sehen wir ihn zusammen mit dem amerikanischen Illusionisten Kellar beim Betrachten des automatischen Whistspielers »Psycho«, der von John Nevil Maskelyne in seinem Londoner Zaubertheater Egyptian Hall vorgeführt wurde.

15 The New Houdinis haben die alte Entfesselungskunst dem heutigen Showbusiness angepaßt, sie sind in den führenden Nightclubs zu Hause.





16 18
17 19 20

DIE GROSSEN ILLUSIONISTEN

16 Harry Kellar (1849–1922) baute sich als erster eine Riesenshow auf.

17 und 18 Howard Thurston (1869–1936) war der Nachfolger Harry Kellars und reiste jahrelang mit 40 Mitwirkenden in 20 Lastwagen durch die Welt.

19 und 20 Dante (1883–1955) wurde zuerst von Thurston gemanagt, später baute er unter dem Namen »Sim Sala Bim« die erste magisch-musikalische Revue auf.

THURSTON
MASTER MAGICIAN
ALL OUT OF A HAT











21 22
23

24
25

21 Harry Blackstone (1885–1965) bereiste besonders seine Heimat Amerika mit einer großen Illusionsshow.

22 Alois Kassner (1887–1970) war einer der großen deutschen Illusionisten, hier sieht man ihn mit seinem weltberühmten verschwindenden Elefanten »Toto«.

23 Ben Ali Bey (Max Auzinger, 1839–1928) erfand das »Schwarze Kabinett«, eine spezielle Art der Magie, die man heute kaum noch zu sehen bekommt.



24 und 25 Der indische Magier P. C. Sorcar hatte sich ein großes Showprogramm aufgebaut, das jetzt von seinem Sohn weitergeführt wird.

Folgende Seiten:

26 Der wohl bekannteste deutsche Zauberer der Nachkriegszeit ist Kalanag. Sein Programm war die perfekte Synthese von Revue und Magie. Hier sehen Sie ihn bei der Vorführung seines Running Gags »Wasser aus Indien«, den zahlreiche Magier von ihm übernommen haben.

27 Als den bedeutendsten sowjetischen Zauberer müssen wir Emil Kio (1894–1965) nennen. Er hat sein Programm speziell den Bedingungen des Zirkus angepaßt. Die Abb. zeigt eines der Glanzstücke seiner Show: Mitten in der Manege verwandelt sich eine Dame in einen Löwen. Kios Söhne Emil und Igor haben das Erbe ihres Vaters angetreten.

28 Chefalo (1886–1963), der bekannte italienische Magier, reiste mit einer großen Show durch die Variétés der ganzen Welt.



27
26 28





29 30

DIE GROSSEN MEISTER DER VARIETÉBÜHNE

29 Cortini (1890–1954) wurde unter dem Namen »Der Mann mit den hunderttausend Talern« bekannt. Er führte aber auch Illusionen vor, wie die hier abgebildete Erscheinung eines Mädchens in einem Spiegel.

30 Okito (Theo Bamberg, 1875–1963) trat in chinesischer Maske auf und wurde besonders durch seine »schwebende Kugel« bekannt.



31
32

31 John Olms (1880–1955) wurde der »Uhrenkönig« genannt, weil er einen kompletten Akt mit Uhren aller Art brachte. Nach dem zweiten Weltkrieg, der ihm alle Requisiten raubte, versuchte er sich in einer Bosco-Parodie.

32 Drei große Magier, Blackstone, Sorcar und Okito, trafen sich auf einem Kongreß der Magier 1950.

zwei Karten forcieren. Sie verwenden ein Rommespiel, aus dem zunächst der Joker herausgesucht wird, den ein Zuschauer mit der Bildseite nach oben in das rückenoben gehaltene Spiel wieder hineinsteckt. Später wird das Spiel durchgesehen und die beiden Karten rechts und links vom Joker werden herausgenommen, es sind die von Ihnen bereits vorher bestimmten, sie sind forciert worden.

Versuchen Sie, Ihr bisher erworbenes magisches Wissen anzuwenden. Wie ist das möglich? Der Zuschauer hat den Joker wirklich an eine von ihm frei gewählte Stelle gesteckt, und es wurden keinerlei Kunstgriffe angewendet. Das Geheimnis liegt in einem zweiten Joker. Er liegt als zweite Karte von oben falsch herum im Spiel, seine beiden Nachbarkarten sind die Forcierkarten. Der andere Joker ist eine Doppelbildkarte, er trägt kein Rückenmuster, sondern statt dessen das Bild einer beliebigen Karte. Die gleiche Karte entfernen Sie vorher sicherheitshalber aus dem Spiel. Die Trickkarte liegt etwa in der Spielmitte, die Seite mit dem Joker zeigt nach vorn.

Bei der Vorführung zeigen Sie das Spiel offen vor und mischen es auch mit den Bildseiten nach oben. Dabei verbleiben die untersten drei Karten an ihrem Platz. Von der Bildseite her beginnend blättern Sie das Spiel durch, bis der Joker erscheint. Ihn nehmen Sie heraus und legen ihn auf den Tisch. Vorsicht, lassen Sie nicht die Rückseite sehen!

Nun drehen Sie das Spiel um und fächern es wieder aus, wobei Sie aufpassen müssen, daß die zweite Karte von oben nicht blitzt. Der Zuschauer soll den Joker offen ins verdeckt gehaltene Spiel stecken. Damit man nicht schätzen kann, wo sich der Joker etwa befindet, heben Sie noch einige Male ab. Nun drehen Sie das Spiel wieder mit der Bildseite nach oben und fächern es aus. Zwischen all den Bildseiten wird ein Rükkenmuster sichtbar, das des richtigen Jokers. Ihn und seine beiden Nachbarkarten nehmen Sie aus dem Spiel heraus.

Der Zuschauer hat auf diese Weise angeblich völlig frei zwei Karten bestimmt, deren Namen Sie bereits vorher aufgeschrieben hatten oder die Sie nach Belieben zu einem anderen Kunststück verwenden können.

Die Karten im Glas

Normalerweise ist Kartenkunst reine Tischzauberei und kann deshalb nur von wenigen Zuschauern gesehen werden. Hier haben Sie einen Kartentrick, den Sie auch einem größeren Publikum vorsetzen können. Zwei Zuschauer wählen je eine Karte, die wieder ins Spiel zurückgemischt werden. Dieses wird in ein Glas gestellt und mit einem Tuch bedeckt. Nimmt der Vorführende das Tuch wieder ab, so ist auf der Bildseite des Spieles die erste gezogene Karte erschienen. Sie wird herausgenommen und hinter das Spiel gesteckt, dann kommt das Tuch wieder darüber. Wird es zum zweitenmal entfernt, dann ist auf der Bildseite die zweite gezogene Karte erschienen.

Verwendet wird eine Doppelbildkarte, z. B. Kreuz Acht – Herz Dame. Diese Karte liegt auf dem Tisch, darüber eine weitere beliebige, z. B. Pik As, mit der Bildseite nach unten. Über diese Karten legen Sie ein großes Herrentaschentuch, davor stellen Sie ein in der Größe passendes Glas, am besten ein Bierglas, eine sogenannte Tulpe. Außerdem benötigen Sie natürlich ein normales Kartenspiel, bei dem das Pik As etwas kürzer ist als die anderen Karten. Oben auf dem Spiel liegen die beiden Karten, die der Doppelbildkarte entsprechen, in unserem Beispiel also Kreuz Acht und Herz Dame.

Kommen wir zur Vorführung. Zunächst werden die beiden obenliegenden Karten forciert, Sie können dazu eine der im Kapitel »Forcieren« beschriebenen Methode verwenden. Die Karten kommen ins Spiel zurück, das dann gründlich gemischt wird. Heben Sie anschließend das Spiel so ab, daß die kurze Karte nach unten kommt. Das

geht ganz leicht, wenn Sie die Karten mit der Bildseite nach oben halten und einmal rauschen, die kurze Karte rastet ein, dort trennen Sie das Spiel, Pik As liegt oben sichtbar als erste Karte.
Jetzt müssen Sie zwei Bewegungen genau koordinieren: Mit einer Hand nehmen Sie das Tuch vom Tisch, mit der anderen legen Sie das Spiel an diese Stelle, genau auf die dort liegenden beiden vorbereiteten Karten. Wenn Sie das nur einigermaßen geschickt machen, ist nichts zu bemerken.
Mit dem Tuch wischen Sie kurz das Glas aus – Sie müssen ja motivieren, warum Sie es aufgenommen und das Spiel kurzzeitig abgelegt haben. Nun ergreifen Sie wieder das Spiel und stecken es ins Glas. Das sichtbare Pik As zeigt dabei zu den Zuschauern, hinten sehen Sie die eine Seite der Doppelbildkarte, aber die Zuschauer können sie nicht bemerken. Nun decken Sie das Tuch über das Glas. Bei diesem Vorgang drehen Sie das Glas so, daß die vorher hintere Seite nach vorn zeigt.
Wenn Sie das Tuch abnehmen, so ist vorn eine der gezogenen Karten erschienen. Lassen Sie diesen Effekt einen Moment einwirken, dann ziehen Sie die vordere Karte heraus und stecken sie nach hinten, ohne sie in irgendeiner Weise zu drehen, es ist ja die Doppelbildkarte. Hinter der herausgenommenen Karte wird wieder Pik As sichtbar, was wesentlich zur Täuschung beiträgt. Wieder kommt das Tuch über das Glas und wird gedreht. Jetzt ist die zweite gezogene Karte vorn erschienen. Nehmen Sie auch diese Karte heraus und stecken sie nach hinten. Dadurch sieht man noch einmal Pik As, und niemand kann sich erklären, wie beide Karten nacheinander vor das Spiel gelangt sind.
Wenn Sie das Spiel aus dem Glas nehmen und weiterverwenden wollen, dann brauchen Sie nur die beiden hintersten Karten beiseite zu bringen, vielleicht legen Sie sie zusammen mit dem Tuch weg.

Tricks mit Doppelrückenkarten

Bei dieser Trickkarte sind zwei gespaltene Karten so zusammengeklebt worden, daß auf jeder Seite ein Rückenmuster zu sehen ist. Es gibt Doppelrückenkarten, die auf beiden Seiten das gleiche Rückenmuster zeigen, es gibt aber auch solche, die auf einer Seite rot und auf der anderen grün sind.

Nur gedacht – und doch gefunden

Der Zuschauer erhält das Spiel, er darf es zunächst nach Herzenslust mischen, dann denkt er sich eine Zahl und schaut nach, welche Karte an dieser Stelle liegt. Er merkt sie sich, läßt sie aber an der bewußten Stelle liegen. Jetzt erst erhält der Magier das Spiel, er weiß nichts, er kennt weder die Zahl noch die Karte. Trotzdem nimmt er das Spiel nur für einen Moment unter den Tisch, dann bringt er eine Karte nach oben, die er vorerst verdeckt auf den Tisch legt. Wenn er nur ein wenig Glück gehabt hat, so behauptet er, müßte das die gedachte Karte sein. Der Zuschauer muß zur Kontrolle seine Anzahl vom Spiel abzählen und nachschauen, ob seine Karte noch vorhanden ist. Er tut es, aber die Karte ist fort. Wird die auf dem Tisch liegende Karte umgedreht, so erkennt man tatsächlich die gedachte.
Das klingt fast wie ein Wunder, der Vorführende weiß doch gar nichts, es handelt sich in diesem Fall wirklich um eine nur gedachte Karte, und Kunstgriffe sind auch nicht möglich, da der Zuschauer das Spiel selbst in der Hand hat. Aber ich will ehrlich sein, ich habe in der Effektbeschreibung eine Kleinigkeit unterschlagen: Bevor die herausgesuchte Karte bildoben gedreht wird, legt sie der Vorführende für einen Moment auf das Spiel zurück! Für einen Laien ist das völlig bedeutungslos, aber Sie sind ja nun schon ein »Eingeweihter« und merken sicherlich schon etwas. Doch gehen wir der Reihe nach vor.
Das Spiel ist wirklich normal und unvorbereitet, aber auf dem Schoß haben Sie

eine zum Spiel passende Doppelrückenkarte liegen. Wenn sich der Zuschauer Zahl und Karte gemerkt hat, dann übergibt er Ihnen das Spiel. Sie nehmen es unter den Tisch, legen eine Karte von unten nach oben und bringen die Doppelrückenkarte zum Vorschein, die Sie auf den Tisch legen.

Das Spiel bekommt wieder der Zuschauer. Er muß »zur Kontrolle« die gleiche Anzahl Karten noch einmal abzählen und die letzte umdrehen. Während er bestätigt, daß es sich nicht um seine gedachte Karte handelt, und diese laut nennt, nehmen Sie ihm das Restspiel aus der Hand. Die oberste davon ist die gedachte Karte! Schieben Sie den linken Kleinfinger unter diese Karte, womit Sie das folgende Dublieren vorbereiten. Die Doppelrückenkarte legen Sie oben auf das Spiel, sofort dublieren Sie und drehen beide Karten als eine um. Dem Zuschauer starrt seine Karte ins Gesicht. Wenn Sie die Karte abnehmen und auf den Tisch legen, so ist dank der Doppelrückenkarte oben auf dem Spiel wieder ein Rückenmuster zu sehen. Und das verwirrt sogar denjenigen, der schon einmal etwas vom Dublieren gehört hat!

Doppelte Kartenwanderung

Hier haben Sie einen entzückenden kleinen Trick, den Sie jederzeit in der Westentasche bei sich tragen können und der sowohl für Vorführungen am Tisch als auch im größeren Rahmen geeignet ist. Der Effekt ist klar und einfach: Zwei Karten tauschen auf geheimnisvolle Weise ihren Platz. Und das, obwohl beide Karten vorher von beiden Seiten gezeigt wurden und hinterher sogar untersucht werden können. Die Wanderung wird sofort wiederholt, wobei eine Karte in die Tasche des Zuschauers gesteckt wird. Er kann sie hinterher selbst herausnehmen, es ist die andere!

Zur Durchführung dieses Tricks benötigen Sie zwei Extrakarten, eine Doppelrückenkarte und eine Doppelbildkarte, die zwei verschiedene Kartenbilder zeigt, z. B. auf einer Seite Kreuz Acht und auf der anderen Karo Bube.

Die beiden passenden Originalkarten (Kreuz Acht und Karo Bube) suchen Sie aus dem Spiel heraus und stecken sie in Ihre rechte Rocktasche, wobei die Bildseiten zum Körper zeigen. Die Doppelrückenkarte legen Sie oben auf das Spiel, die Doppelbildkarte auf die Bildseite. Wenn Sie kein passendes Spiel haben, dann nehmen Sie die beiden Karten einfach aus der Brieftasche.

Die nachfolgende Vorführung üben Sie bitte Schritt für Schritt ein, sie ist nicht schwer, Sie müssen sich nur die Reihenfolge gut einprägen.

1. Zunächst zeigen Sie das Spiel flüchtig vor, dann nehmen Sie die oberste Karte und legen sie verdeckt auf den Tisch. Jetzt drehen Sie das Spiel bildoben und legen die unterste Karte (Doppelbildkarte, nehmen wir an, Kreuz Acht ist sichtbar) offen darauf. Das Spiel legen Sie zur Seite.

2. Weisen Sie Ihre Zuschauer auf die beiden Karten hin, dann ergreifen Sie beide mit einer Hand und drehen sie um. Dabei schiebt Ihr Daumen die Karten etwas auseinander. Die Zuschauer sehen wieder einen Kartenrücken und eine offene Karte, diesmal den Karo Buben. Anscheinend haben sie zwei normale Karten von beiden Seiten gesehen, die Täuschung ist perfekt!

3. Die verdeckte Karte stecken Sie in die Tasche, wobei Sie sagen: »Die Kreuz Acht kommt in meine Tasche, während ich den Karo Buben hier unter die Tischdecke lege!« Dabei lüften Sie die Tischdecke etwas und schieben die Doppelbildkarte darunter. Es ist nicht schwer, sie dabei umzudrehen, so daß die Kreuz Acht nach oben zeigt.

4. Sie machen eine kleine Pause, dann sagen Sie provozierend: »Also noch einmal: Kreuz Acht liegt unter der Tischdecke, Karo Bube ist in meiner Tasche!« Natürlich werden Ihre Zuschauer protestieren. Spielen Sie die Situation ruhig etwas aus, doch dann greifen Sie in die Tasche und holen den richtigen Karo Buben daraus hervor. Halten Sie ihn

vorerst mit der Rückseite nach vorn, erst auf dem Tisch drehen Sie ihn um. Dadurch sehen die Zuschauer unauffällig beide Seiten der Karte. Wird die Tischdecke zurückgeschlagen, so sieht man dort Kreuz Acht liegen.

5. Sie bieten sich an, den Vorgang zu wiederholen. Beide Karten stecken Sie einem Zuschauer in die äußere Rocktasche. Wenn Sie ihn nun fragen, welche Karten er in der Tasche hat, so wird er richtig antworten: »Kreuz Acht und Karo Bube!« Greifen Sie ihm noch einmal in die Tasche, und nehmen Sie eine Karte heraus. Es ist die Doppelbildkarte, die Sie aber noch in der Tasche umdrehen, so daß jetzt der Karo Bube zu sehen ist. Ohne etwas zu sagen, zeigen Sie die Karte kurz vor und stecken sie in die eigene Tasche. Jetzt fragen Sie den Zuschauer noch einmal, welche Karte er in der Tasche hat, seine Antwort wird »Kreuz Acht« sein.

6. Nun können Sie den Climax ausspielen, entweder lassen Sie die beiden Karten wandern, oder Sie behaupten einfach, der Zuschauer hätte nicht richtig aufgepaßt. Er darf selbst in die Tasche greifen und die Karte herausholen, es ist Karo Bube. Die von ihm genannte Kreuz Acht holen Sie aus Ihrer Tasche hervor. Da jetzt beide Karten einwandfrei sind, können sie auf Wunsch auch gründlich untersucht werden.

Die Vorführung ist recht einfach, Sie müssen nur darauf achten, daß die Zuschauer nicht die andere Seite der Doppelkarten zu sehen bekommen. Außerdem dürfen Sie die Karten in der Tasche nicht durcheinanderbringen. Legen Sie sie immer in der gleichen Reihenfolge. Karten, die eingesteckt werden, werden vorn zugelegt, herauszuholende Karten nehmen Sie immer von hinten weg, dann kann nichts schiefgehen.

Projizierte Gedanken

Dieser Kartenmentaltrick eignet sich sogar für große Bühnen. Sie können ihn mit Riesenkarten ausführen, die Sie sich in beliebiger Größe leicht selbst malen können.

Hören Sie zunächst den Effekt:

Der Vorführende lenkt die Aufmerksamkeit der Zuschauer auf einen Briefumschlag und erklärt, daß dieser 6 Spielkarten enthält, von denen eine umgedreht ist. Ein Zuschauer würfelt mit einem unpräparierten Würfel irgendeine Zahl von 1 bis 6. Werden die Karten aus dem Kuvert genommen und ausgefächert, so sieht man, daß die umgedrehte Karte der gewürfelten Zahl entspricht.

An Hilfsmitteln benötigen Sie:

1. Einen normalen Würfel, für die Bühne möglichst einen supergroßen.
2. Sechs Riesenkarten, davon sind vier Doppelrückenkarten, eine zeigt ein As und die letzte eine Sechs.
3. Ein Kuvert zur Aufnahme der Karten. Diese liegen in folgender Reihenfolge: Doppelrückenkarte (oberste Karte), As (bildoben), Doppelrückenkarte, Sechs (bildunten), Doppelkarte, Doppelkarte.
4. Eine Vorrichtung, um die Karten nebeneinander aufstellen zu können, am besten eine Schrägwand.

Und nun die Vorführung:

Zunächst lenken Sie die Aufmerksamkeit der Zuschauer auf den Umschlag. Erklären Sie ihnen, daß er sechs Karten enthält, von denen eine umgedreht ist. Dann geben Sie einem Zuschauer den Würfel und lassen ihn zunächst einige Probewürfe damit ausführen. Dann folgt der entscheidende Wurf, die gewürfelte Zahl wird laut genannt. Je nach genannter Zahl verfahren Sie wie folgt:

1: Die Karten werden mit dem As nach vorn herausgenommen und vorgefächert, die Karte mit dem gewürfelten Wert liegt falsch herum.

2: Die Karten werden wie bei 1 herausgenommen und vorgezählt, wobei sie auf dem Ständer so aufgestellt werden, daß sie sich überlappen. Die zweite Karte ist die einzige umgedrehte, was der gewürfelten 2 entspricht.

3: Der Umschlag wird mit der Rückseite nach vorn gedreht, so daß jetzt die Bildseite der 6 nach vorn zeigt. Wieder wird abgezählt, die einzige umgedrehte erscheint auf Platz drei.
4: Die Karten werden wie bei 3 herausgenommen und abgezählt, wobei sie diesmal allerdings von unten abgezogen werden. Dadurch erscheint die umgedrehte an vierter Stelle.
5: Hier verfahren Sie wie bei 2, nur werden die Karten von unten abgezählt, die umgedrehte erscheint an fünfter Stelle.
6: Nehmen Sie die Karten mit der 6 nach vorn heraus und fächern sie auf, die einzige umgedrehte Karte hat sechs Augen, genau wie die gewürfelte Zahl!
Sie kommen also bei jeder gewürfelten Zahl zu einem anderen Ergebnis. Da Sie den Trick aber nur einmal vorführen, setzen Sie dem Zuschauer auch nur eine der sechs Möglichkeiten vor, er kennt die anderen fünf nicht und ist überzeugt, daß die gewürfelte Zahl mit Hilfe der Karten richtig vorausgesagt wurde.

Spezielle Karten

Für einige besondere Tricks werden ganz speziell präparierte Karten gebraucht. Es gibt Karten, die diagonal geteilt sind, bei denen Teile herausgeschnitten sind, die durchscheinend sind usw. Da ich in diesem Buch möglichst nur solche Tricks bringen möchte, die man sich selbst anfertigen kann, beschränke ich mich auf ein Kunststück mit leicht herzustellender Spezialkarte.

Ich habe sie verschwinden lassen

Sie erhalten hier einen wirklich guten Effekt mit einem völlig überraschenden Schluß, für den sich ein wenig zu üben schon lohnt. Ein Zuschauer merkt sich eine Karte, das Spiel wird anschließend gemischt. Jetzt blättert der Vorführende eine Karte nach der anderen auf, der Zuschauer soll nur auf seine gemerkte Karte achten. Er kann sie aber nicht entdecken. Schließlich zeigt nur noch eine einzige Karte mit der Rückseite nach vorn, der Zuschauer darf sie selbst umdrehen. Aber anstelle der erwarteten gedachten Karte erblickt er eine Blankokarte, auf der mit dicken Buchstaben geschrieben steht: »Ich habe sie verschwinden lassen!«
Sie benötigen dazu eine zusätzliche dreiunddreißigste Karte, möglichst eine Blankokarte mit gleichem Rückenmuster. Notfalls geht auch eine rote Augenkarte. Mit dickem Filzstift schreiben Sie den bewußten Satz auf die Karte, außerdem beschneiden Sie sie etwas, so daß Sie eine kurze Karte erhalten. Wenn Sie diese oben auf das Spiel legen, sind Sie für die Vorführung gerüstet.
Bitten Sie einen Zuschauer, einen Teil des Spieles abzuheben und sich die unterste Karte zu merken. Dieses Teilpäckchen soll er für sich noch einmal abheben, so daß die gesehene Karte in die Mitte des Päckchens kommt, dann wird es wieder auf den Spielrest zurückgelegt. Das ganze Spiel kann er nochmals abheben. In der Zwischenzeit haben Sie sich etwas abgewendet und Ihren linken Mittelfinger mit Speichel benetzt. Wenn Sie das Spiel zurücknehmen, heben Sie es auch noch ein- oder zweimal ab, zuletzt bei der kurzen Karte, so daß diese wieder die oberste wird. Die Karte des Zuschauers wird dadurch die unterste! Jetzt mischen Sie das Spiel noch einmal durch. Dabei haben Sie dreierlei zu tun:
1. Der linke Mittelfinger legt sich fast automatisch gegen die unterste Karte, die dadurch auf der Bildseite angefeuchtet wird.
2. Sie ziehen beim Mischen die Karten zunächst einzeln ab, wobei Sie heimlich bis 11 mitzählen. Die zwölfte Karte wird etwas nach hinten verschoben (Injog), der Rest normal draufgemischt.
3. Die letzte Karte muß unter allen Umständen wieder einzeln fallen.
Nun egalisieren Sie das Spiel, wobei der

rechte Daumen unter den Injog geht und einen Spalt bildet. Dabei drücken Sie das Spiel kräftig zusammen, die beiden obersten Karten werden dann zusammenhaften. Nun mischen Sie noch einmal, dabei ziehen Sie das zusammenklebende Paar als eine Karte einzeln ab, den Rest bis zum Spalt mischen Sie normal, und die letzten 11 Karten werfen Sie als geschlossenes Päckchen drauf.
Die Karten liegen jetzt in folgender Ordnung:
Die elfte von oben ist die kurze Karte mit Text, die vorletzte ist die gewählte, aber sie klebt auf dem Rücken der letzten.
Nun kommt der Climax. Die oberste Karte legen Sie verdeckt auf den Tisch, die zweite offen daneben, die dritte wieder verdeckt auf die erste, die vierte offen auf die zweite usw. Dabei soll der Zuschauer gut aufpassen, ob er bei den offenen Karten seine gemerkte entdecken kann. Die letzte offen aufgelegte Karte ist die Doppelkarte, gehen Sie etwas vorsichtig mit ihr um!
Der Zuschauer kann seine Karte natürlich nicht entdecken. Das offene Päckchen legen Sie beiseite, mit dem verdeckten wiederholen Sie den ganzen Vorgang. Das wiederholt sich so lange, bis nur noch eine einzige Karte verdeckt auf dem Tisch liegt. Der Zuschauer, der seine Karte immer noch nicht entdeckt hat, nimmt natürlich an, daß es diese sei, er wundert sich schon jetzt darüber, wieso gerade diese Karte als letzte übrigblieb.
Sie tun, als sei das Kunststück damit beendet und sagen etwa: »Sie werden wahrscheinlich wissen wollen, was ich mit Ihrer gedachten Karte gemacht habe? Drehen Sie die letzte Karte bitte um!« Der Zuschauer tut es. Betrachten Sie sein Gesicht, wenn er den Text liest, es wird Sie reichlich für die kleine Mühe der Einstudierung entschädigen!

17. Kapitel Kartenkunst für Anspruchsvolle

Sie haben nun die wichtigsten Methoden der modernen Kartenkunst kennengelernt. Mit diesem Wissen und dem dazu erworbenen Können ausgerüstet, sind Sie in der Lage, die wunderbarsten Sachen vorzuführen. Vergessen Sie bitte nicht, daß die Technik nicht alles ist, daß sie nur die Voraussetzung für gute Kartenkunst darstellt. Ein bekannter Magier sagte einmal: »Eine Volte des Geistes wiegt zehn Volten der Hände auf!«
Erst die Art der Vorführung, die Präsentation, macht aus einem an sich anspruchslosen Trick ein Wunder. Sie bewirkt, daß sich die Zuschauer noch nach Monaten an den Magier erinnern, während sie die einzelnen Tricks längst vergessen haben.
Versuchen Sie, zu den Tricks entsprechende Vorträge zu finden, diese studieren Sie dann gut ein. Glauben Sie nicht, daß Ihnen während der Vorführung etwas einfallen wird, dabei kommen höchstens Banalitäten heraus wie: »Ziehen Sie eine Karte, merken Sie sich diese, stecken Sie sie ins Spiel, ich werde sie herausfinden.« Der Vortrag kann thematisch sein, wenn z. B. außersinnliche Kräfte vorgetäuscht werden, er kann eine Story beinhalten, wie bei dem Trick »Verliebt – Verlobt – Verheiratet«, er verfolgt mitunter neben der reinen Unterhaltung auch den psychologischen Zweck, die Gedanken und die Aufmerksamkeit der Zuschauer in eine ganz bestimmte Richtung zu lenken.
Unser Ziel soll es sein, mit jedem entliehenen Kartenspiel jederzeit unvorbereitet und unter schwersten Bedingungen beste Unterhaltung für unsere Zuschauer zu bieten. Um dieses hohe Ziel zu erreichen, möchte ich Ihnen noch einige Ratschläge zur Psychologie der Kartenmagie geben.
Sicherlich führen Sie auch Tricks vor, bei denen Karten gezogen und gemerkt werden,

niemand kommt ohne dieses Thema aus. Lassen Sie von einem Zuschauer nie mehr als eine Karte merken, er könnte sie sonst zu leicht vergessen! Bitten Sie den Zuschauer, die Karte auch seinem Nachbarn zu zeigen, zwei behalten mehr als einer, außerdem kann ein bösartiger Zuschauer – auch das gibt es! – Sie hinterher nicht täuschen.

Wenn Sie eine gezogene Karte produzieren, dann lassen Sie den Namen der Karte nennen, bevor Sie diese umdrehen und vorzeigen. Das ist wichtig, denn erstens kann der Zuschauer hinterher nichts bestreiten oder bewußt eine falsche Karte nennen, zweitens ist die Wirkung auf die übrigen Zuschauer stärker, wenn zuerst der akustische Eindruck kommt und danach der optische.

Die Karten müssen auch nicht immer auf die gleiche Art gezogen werden, wechseln Sie die Methode der Kartenwahl ruhig einmal, Ihre Vorführung wird dadurch abwechslungsreicher. Sie können eine Karte
aus dem Fächer ziehen lassen,
aus dem auf dem Tisch ausgebreiteten Spiel nehmen lassen,
aus dem hinter dem Rücken gehaltenen Spiel nehmen lassen,
durch Abrauschen wählen lassen, der Zuschauer sagt »halt«,
auch beim Mischen durch »Halt«-Sagen bestimmen lassen,
durch Abheben oder Ankippen des Spieles denken lassen.

Im folgenden möchte ich Ihnen ein komplettes Kartenprogramm beschreiben, das Sie jederzeit überall vorführen können. Sie sollten nämlich möglichst keine zusammenhanglose Folge von Einzeltricks vorführen, sondern sich bemühen, die Tricks zu einem Programm zusammenzufassen. An den Anfang gehört eine Überraschung, an den Schluß Ihr stärkster Trick, zwischendurch kommen Tricks verschiedener Themen, möglichst in irgendeiner Form miteinander verbunden. Das kann durch den Vortrag geschehen, das kann aber auch tricktechnisch gemacht werden, etwa so: Zuerst erscheinen vier Asse magisch, mit diesen wird dann ein Vierastrick ausgeführt. Die Asse verwandeln sich anschließend in die vier Damen, mit denen ein Storytrick gemacht wird.

Das folgende Programm besteht aus einer Einleitung und sieben Tricks, hat also genau die richtige Länge für eine Vorführung. Länger als eine Viertelstunde sollte ein Kartenprogramm nicht dauern. Hören Sie dann auf, wenn die Zuschauer noch Lust auf mehr verspüren und nicht erst, wenn sie verstohlen zu gähnen anfangen.

In unser kleines Programm sind die unterschiedlichsten Effekte eingebaut: Zuerst erscheint ein Kartenspiel, dann folgt ein zauberhaftes Spiel mit den vier Assen, die magisch erscheinen, sich verwandeln und verschwinden, um später durch Buchstabieren wieder zu erscheinen. Bisher wurde keine Karte gezogen, das Ganze ist reine Schau. Als Zwischenspiel folgt eine überraschende Kartenwanderung, und dann endlich wird eine Karte gezogen. Sie wird aber nicht so einfach erraten, sondern mit einer hübschen Story vom »Indischen Seiltrick« garniert. Weiter demonstrieren Sie mit dem Kartenspiel ein phänomenales Gedächtnis und lassen eine verblüffende Kombination um drei Karten und drei Zuschauer folgen. Als Abschluß haben wir eine Trickfolge unter dem vielversprechenden Titel »Verliebt – Verlobt – Verheiratet« ausgewählt, wieder ein reiner Schaueffekt mit einer amüsanten Geschichte.

Und nun frisch ans Werk.

Ein Kartenspiel erscheint

Eine bessere Eröffnung für ein Kartenprogramm kann man sich kaum vorstellen. Der Künstler legt einen kleinen Gegenstand – eine Münze oder einen Zündholzbrief – auf die linke Hand, schlägt mit der rechten darauf, und schon hat sich der

Gegenstand in das Kartenspiel verwandelt. Vor der Vorführung stecken Sie das Spiel in den rechten Ärmel, und zwar so, daß die Klappenöffnung am Arm liegt und nach oben gerichtet ist, also zum Körper hin. Mit der linken holen Sie aus der Tasche einen flachen Gegenstand, den Sie auf die ausgestreckte linke Hand legen. Dabei kann jedermann Ihre leeren Hände sehen. Weisen Sie nochmals auf den Gegenstand hin, wobei Sie die Hand weit nach vorn zu den Zuschauern schieben. Das ist die richtige Ablenkung für Ihre rechte Hand, die sich senkt und das aus dem Ärmel rutschende Spiel auffängt.
Sofort ziehen Sie die linke Hand wieder heran und schlagen mit der rechten drauf. Ein Kartenspiel ist erschienen! Und da es den Gegenstand bedeckt, hat sich dieser anscheinend beim Schlag in das Spiel verwandelt. Sofort öffnen Sie das Etui, nehmen das Spiel heraus und legen es auf den Tisch. Das leere Etui mit dem darunterliegenden Gegenstand stecken Sie in die Tasche.
Dazu ein Tip: Sie können die Ärmelpräparation vor den Augen der Zuschauer vornehmen, ohne daß jemand etwas merkt. Stecken Sie das Spiel in die rechte innere Brusttasche, dazu einen Zündholzbrief. Den Zuschauern sagen Sie, daß Sie jetzt Zündhölzer brauchen. Dabei greifen Sie nacheinander in die verschiedenen Taschen, zuletzt in die rechte innere Brusttasche. Sofort ziehen Sie das Kartenspiel heraus und stecken es von innen in den Ärmel. Noch einmal greifen Sie in die Tasche, und endlich sind die Zündhölzer da. Weiter geht es wie oben beschrieben.

Schwarz-Rot-Asse

Das ist eine Folge von überraschenden Effekten, so recht für den Anfang geeignet: Die schwarzen Asse färben sich rot, während sich die schwarzen hinterher wieder im Spiel anfinden, allerdings mit der Bildseite nach oben. Die Zuschauer bestimmen, an welchen Stellen sie ins Spiel kommen, und ausgerechnet dort treffen sie mit den roten Assen zusammen.
Diese Kombination geht auf Al Leech zurück. Sie haben einige Vorbereitungen zu treffen. Zunächst entnehmen Sie dem Spiel die vier Asse, das Spiel selbst legen Sie bildoben auf den Tisch. Darauf kommt ein rotes As, das zweite darüber, allerdings mit der Rückseite nach oben, so daß die beiden roten Asse Bild gegen Bild liegen. Darüber kommt eine beliebige Karte, ebenfalls mit der Rückseite nach oben, und als letzte schließlich ein schwarzes As, diesmal bildoben. Das andere schwarze As stecken Sie mitten ins Spiel. Die ganze Anordnung zeigt Abb. 112. So vorbereitet, kommt das Spiel ins Etui.

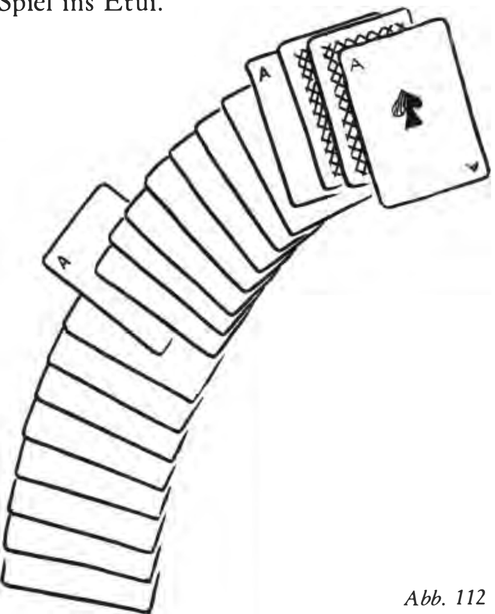


Abb. 112

Nachdem das Kartenspiel magisch erschienen ist, öffnen Sie das Etui und nehmen das Spiel heraus. Ganz beiläufig mischen Sie es kurz durch. Wie Sie es anstellen müssen, daß die untersten Karten dabei auf ihrem Platz bleiben, habe ich Ihnen weiter vorn im Kapitel »Mischen« erläutert.
Jetzt drehen Sie das Spiel mit der Bildseite nach oben und weisen auf das unten lie-

gende As hin, wobei Sie sagen: »Der Zufall hat ein schwarzes As nach unten gebracht, suchen wir das andere schwarze As ebenfalls heraus.« Sie fächern das Spiel aus, bis Sie zum anderen schwarzen As kommen, das nehmen Sie heraus und legen es auf den Tisch. Vorsicht beim Fächern, die beiden Karten unter der ersten liegen verkehrt herum! Sie schließen den Fächer und drehen ihn mit der Rückseite nach oben, dann halten Sie das Päckchen dem Zuschauer hin und bitten ihn, etwa in der Mitte abzuheben. Die abgehobene Hälfte soll er auf das auf dem Tisch liegende As legen, so daß dieses die Bildseitenkarte wird.
Währenddessen müssen Sie einen Spalt über der dritten Karte von unten in Ihrem Päckchen bilden. Riffeln Sie die Karten einzeln ab, nach der dritten stecken Sie den linken Kleinfinger hinein. Riffeln Sie aber mit dem Daumen weiter, wobei Sie das Päckchen in Augenhöhe halten, dabei sagen Sie: »Ja, das könnte ungefähr die Hälfte der Karten sein!« Diese Handlung verschleiert das Abteilen der drei Karten völlig.
Mit der rechten Hand ergreifen Sie Ihre Hälfte von oben, die vier Finger liegen an der vorderen, der Daumen an der hinteren Schmalseite. Der Daumen hält den Spalt natürlich weiter! Ihre linke Hand nimmt das Päckchen vom Tisch und dreht es mit der Bildseite nach oben, so daß man ein schwarzes As sieht. Auch die rechte Hand wird kurz gedreht, so daß man auch hier ein schwarzes As erkennen kann.
Das linke Päckchen halten Sie weiterhin bildoben in Austeilposition, das rechte bringen Sie darüber, so daß sich die Bildseiten der Karten berühren (Abb. 113). Beide Hälften reiben Sie aneinander, wobei sich der rechte Daumen etwas lüftet, so daß die Karten unter dem Spalt auf das andere Päckchen fallen. Gegebenenfalls kann der linke Kleinfinger nachhelfen, indem er in den Spalt geht und die Karten herunterzieht. Sofort werden die Päckchen getrennt und beide Bildseiten vorgezeigt, die Asse sind rot geworden. Das ist eine sehr wirksame Verwandlung, die in aller Ruhe und ohne jede Hast ausgeführt werden sollte.

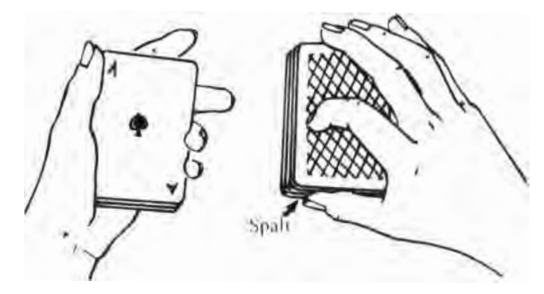


Abb. 113

Warten Sie einen Moment, damit die Zuschauer alle mitbekommen, was passiert ist, dann schieben Sie das As vom linken Päckchen mit dem Daumen etwas zur Seite, so daß man darunter eine indifferente Karte erkennen kann. Bitte Vorsicht, die nächste Karte darf nicht sichtbar werden, liegt sie doch mit der Rückseite nach oben!
Jetzt nähern sich beide Hände, so daß die Päckchen aneinanderstoßen. Mit dem linken Daumen ziehen Sie das rote As vom rechten Päckchen auf das linke herüber, so daß auf dem rechten ebenfalls eine indifferente Karte zu sehen ist. Das ganze rechte Päckchen wird auf das linke gelegt, das Spiel gut egalisiert, umgedreht und rükkenoben auf den Tisch gelegt.
Fragen Sie die Zuschauer, ob sie wissen, was aus den schwarzen Assen geworden ist. Machen Sie über dem Spiel eine magische Bewegung, etwa so, als ob Sie eine unsichtbare Karte umdrehen würden. Dann nehmen Sie das Spiel auf und schlagen einen Fächer. Ein schwarzes As wird mit der Bildseite nach oben erscheinen. Das geht ganz von selbst, Sie brauchen dabei nichts zu tun. Dafür kommt jetzt ein Griff, der zwar leicht durchzuführen, aber schwer zu beschreiben ist. Teilen Sie das Spiel bei der offen liegenden Karte. Das schwarze As ist die oberste Karte des linken Päckchens, beide Päckchen halten Sie wie ein geöffnetes Buch. Während der linke Daumen das As etwas nach vorn schiebt, legen sich die linken Finger von unten gegen die unterste Karte des rechten Päckchens (s. Abb. 114),



Abb. 114

also gegen das andere schwarze As. Und jetzt passiert zweierlei: Die linke Hand dreht sich mit dem Handrücken nach oben, gleichzeitig wird die unterste Karte des rechten Päckchens unter das linke gezogen bzw. geschoben, denn beide Hände helfen mit.
Die Situation ist jetzt folgende: Die linke Hand hält eine Spielhälfte bildoben, unten steht eine verdeckte Karte etwas hervor, darunter liegt, unbemerkt von den Zuschauern, bildunten das zweite schwarze As. Die rechte Hand hält eine verdeckte Spielhälfte. Wie gesagt, die Beschreibung klingt kompliziert, dabei ist der Griff einfacher durchzuführen, als Sie jetzt vielleicht glauben werden.
Die rechte Hand dreht ihr Päckchen und legt es bildoben auf den Tisch, das Päckchen aus der linken wird daraufgeworfen. Beide Hände greifen zu, egalisieren das Spiel und ziehen gleichzeitig das vorstehende schwarze As heraus, das offen auf den Tisch geworfen wird. Das Spiel ist wieder vereint, es wird rückenoben auf den Tisch gelegt. Jetzt folgt die gleiche magische Bewegung wie vorhin. Wenn Sie nun das Spiel ausfächern, erscheint das zweite schwarze As umgedreht in der Spielmitte!
Aber damit ist der Trick noch nicht beendet, es folgt noch ein überraschendes Finden der roten Asse durch die Zuschauer selbst. Teilen Sie das Spiel bei dem offen liegenden As. Dieses kommt auf den Tisch zu dem anderen. Im Spiel halten Sie aber die Trennstelle unter Kontrolle! Schieben Sie noch zwei Karten von links nach rechts, dann teilen Sie das Spiel und legen die untere Hälfte nach oben. Wenn Sie alles richtig gemacht haben, liegt jetzt oben und unten je ein rotes As!
Das Spiel nehmen Sie verdeckt in die linke Hand, die Haltung ist wie beim Hindumischen. Ein Zuschauer soll ein schwarzes As nehmen und mit der Bildseite nach oben irgendwo ins Spiel geben. Dabei beginnen Sie mit dem Hindumischen. Ziehen Sie zuerst eine Karte einzeln ab, dann aber gleich mehrere stärkere Päckchen. Sie müssen es so einrichten, daß das schwarze As ins letzte Spieldrittel kommt. Hat der Zuschauer das As eingelegt, so werfen Sie einfach alle Karten, die Sie noch in der rechten Hand haben, darauf. Dadurch gelangt ein rotes As direkt auf die Bildseite eines schwarzen.
Der gleiche Vorgang wiederholt sich mit einem zweiten Zuschauer und dem zweiten schwarzen As. Diesmal ziehen Sie beim erstenmal ein gutes Drittel – besser die knappe Hälfte – des Spieles herunter, den Rest mischen Sie normal. Hat der Zuschauer sein As bildoben eingelegt, so werfen Sie wieder den ganzen Rest aus der rechten Hand darauf. Nun sind Sie zur Schlußüberraschung bereit. Breiten Sie das Spiel auf dem Tisch aus, man sieht zwei schwarze Asse offen zwischen den verdeckten Karten. Diese Asse nehmen Sie zusammen mit der jeweiligen Karte darüber heraus. Werden die Karten umgedreht, so sieht man, daß jeweils ein schwarzes und ein rotes As Bild gegen Bild liegen, die Zuschauer haben also anscheinend selbst die Asse gefunden.
Wenn das keine Zauberei ist!

Die wiedergefundenen Asse

Vom vorherigen Trick liegen noch die vier Asse auf dem Tisch. Wir wollen sie gleich für einen weiteren Trick verwenden. Im Effekt handelt es sich um ein Wiederfinden der Asse, einmal durch Buchstabieren, zweimal durch Abheben und das letzte Mal durch Auszählen.

Die vier Asse liegen offen auf dem Tisch. Sie nehmen das Spiel zur Hand und fächern es kurz offen aus, wobei Sie auf den ersten König achten, der Ihnen begegnet. Dort trennen Sie das Spiel, so daß die oberste sichtbare Karte jetzt ein König ist. Da dieser den Wert 4 hat, müssen Sie unter der vierten Karte einen Spalt halten. Das läßt sich leicht bewerkstelligen, Sie spielen mit den Karten etwas herum. Die Zuschauer müssen erst den vorherigen Effekt verdauen; wenn sie wieder aufnahmefähig sind, sind Sie mit Ihren Vorbereitungen längst fertig.

Die Asse legen Sie offen auf das immer noch offen gehaltene Spiel, zuerst die beiden roten, dann Kreuz und schließlich Pik As. Nun führen Sie ein Doppeltabheben durch, indem Sie zunächst normal abheben und dann beim Spalt, danach drehen Sie das Spiel mit der Rückseite nach oben.

Das erste As wird ausbuchstabiert: K – r – e – u – z – A – s. Bei jedem Buchstaben nehmen Sie eine Karte vom Spiel und legen sie verdeckt auf den Tisch. Die letzte Karte, die also auf den Buchstaben fällt, drehen Sie um, es ist Kreuz As.

Sie legen Kreuz As beiseite und die abgezählten Karten wieder auf das Spiel zurück. Beim Egalisieren bilden Sie einen Spalt unter der obersten Karte. Wieder führen Sie das Doppeltabheben durch, dann drehen Sie die oberste Karte um, es ist ein rotes As. Es kommt zu dem anderen auf den Tisch.

Nun drehen Sie das Spiel mit der Bildseite nach oben, unten liegt das andere rote As. Das geben Sie einem Zuschauer. Und weil beim vorigen Trick das Finden der Asse so gut geklappt hat, probieren Sie es noch einmal. Sie halten das Spiel offen in der linken Hand und machen Hindumischen. Der Zuschauer soll sein As irgendwo mit der Rückseite nach oben einlegen. Hat er das getan, so werfen Sie alle Karten aus der rechten Hand darauf.

Wenn Sie einen Moment verschnauft haben, breiten Sie das Spiel aus, bis das offene As erscheint. Nehmen Sie alle Karten darüber weg und drehen sie um, aber die unterste Karte ist kein As! Sie sind etwas enttäuscht, dann drehen Sie die Karte unter dem offenen As um, leider ist es auch kein As, sondern ein König. Ihre Enttäuschung malt sich sichtbar auf Ihrem Gesicht, es hat doch vorher so gut geklappt! Schließlich erinnern Sie sich, daß sich die Schwierigkeiten von Mal zu Mal steigern. Stellen Sie fest, daß der König den Zahlenwert 4 hat, dann zählen Sie vier Karten weiter und drehen die letzte um, es ist das vierte As!

Ein Sandwich mit Karten

Noch einmal werden die vier Asse benutzt, für einen schnellen Trick, der so verblüffend ist, daß sogar Fachleute staunen. Legen Sie Pik As mit der Bildseite nach unten zwischen die beiden bildoben liegenden roten Asse. Dieses »Karten-Sandwich« kommt ins Spiel. Kreuz As wird auf das Spiel gelegt und kommt durch Abheben in die Spielmitte. Zur Überraschung aller liegt jetzt Pik As oben auf dem Spiel, während sich zwischen den beiden roten Assen Kreuz As befindet.

Sie verfahren zunächst wie angegeben, legen also Pik As verdeckt zwischen die beiden offenen roten Asse. Dieses Ensemble zeigen Sie deutlich von beiden Seiten vor, dann legen Sie es oben auf das Spiel, die beiden roten Asse zeigen immer noch mit der Bildseite nach oben. Während Sie die Karten egalisieren, bilden Sie unter der obersten Karte einen Spalt, der vom rechten Daumen an der hinteren Schmalseite gehalten wird. Nun folgt wieder Doppeltabheben. Die Hälfte des Spieles nehmen Sie unten hervor und legen sie nach oben. Der Vorgang wird wiederholt, wobei alle Karten unter dem Spalt nach oben kommen. Oben liegt jetzt Pik As, wovon die Zuschauer natürlich keine Ahnung haben. Sie glauben, das Sandwich sei im Spiel begraben.

Kreuz As legen Sie unter das Spiel, es wird sich Rücken an Rücken mit einem roten As befinden. Drehen Sie das Spiel mit der Bildseite nach oben, angeblich um Kreuz As noch einmal zu zeigen. Das Spiel liegt offen in Austeilhaltung in der linken Hand. Mit dem rechten Daumen lassen Sie hinten die unterste Karte abspringen, es ist Pik As, mit dem linken Kleinfinger halten Sie dann an der rechten hinteren Ecke einen Spalt. Jetzt ergreifen Sie mit der rechten Hand das Spiel, ähnlich wie beim Hindumischen, an den hinteren Ecken und ziehen die untere Hälfte hervor. Das abgeteilte Pik As bleibt aber in der linken Hand zurück (s. Abb. 115). Der vorgezogene Spielteil wird oben-



Abb. 115

auf gelegt. Der Vorgang sieht so aus, als hätten Sie das Spiel normal abgehoben, damit Kreuz As in die Mitte kommt.
Das Spiel wird egalisiert, dann drehen Sie es mit der Rückseite nach oben. Ein kleines Schnippen mit den Fingern, und wenn Sie die oberste Karte herumdrehen, so sieht man Pik As!
Breiten Sie die Karten auf dem Tisch aus, irgendwo liegen die beiden offenen roten Asse mit einer verdeckten Karte dazwischen. Diesen Dreiersatz nehmen Sie heraus und drehen ihn um, die Karte in der Mitte ist Kreuz As!

Der Indische Seiltrick

Hier haben Sie einen Kartentrick mit einer unterhaltsamen Story. Das Thema stammt von dem Engländer Ken de Courcy, die Technik habe ich etwas verändert.
Hören Sie zunächst den Effekt.

Der Vorführende fragt seine Zuschauer, ob sie schon einmal vom »Indischen Seiltrick« gehört hätten. Er bietet sich an, die Geschichte mit Karten nachzuspielen. Zunächst einmal wird ein kleiner Inderjunge gebraucht. Ein Zuschauer zieht eine Karte, die den Jungen darstellen soll. Er darf sich die Karte auch offen aussuchen, damit als Junge nicht gerade eine Dame in Erscheinung tritt. Diese Karte kommt zunächst ins Spiel zurück, welches anschließend gründlich gemischt wird.
Nun wird ein Seil benötigt, denn es handelt sich ja um den berühmten Seiltrick. Sieben Karten sollen das Seil bilden, Sie zählen sie offen ab, wobei der Zuschauer aufpaßt, daß sich nicht etwa sein Inderjunge unter den sieben Karten befindet. Da das nicht der Fall ist, legt der Magier die Karten verdeckt übereinander aus, sie bilden das Seil. Das Spiel wird quer unter das Seil gelegt, es stellt den Korb dar, aus dem das Seil emporsteigt. Dazu wird die Geschichte des Seiltricks erzählt, wie sie immer wieder zu hören ist: Ein alter Inder wirft ein Seil in die Luft, wo es frei stehen bleibt. Ein kleiner Inderjunge klettert am Seil empor, bis er ganz oben angekommen ist. Dabei wird die oberste Karte des »Seiles« umgedreht, es ist die Karte des Zuschauers, also der kleine Inderjunge! Die Karte wird wieder zurückgelegt. In der Geschichte verschwindet jetzt der Junge vom Seil. Der Zuschauer darf selbst nachgucken, seine Karte ist nicht mehr am alten Platz, der Inderjunge ist tatsächlich verschwunden! Nun ergreift der alte Fakir ein großes Messer und klettert selbst am Seil empor, bis er in den Wolken verschwunden ist. Und jetzt folgt der blutrünstige Teil der Geschichte, der uns Europäern immer einen Schauer über den Rücken jagt. Vom Himmel regnen die blutigen Körperteile des Knaben, ein Arm, ein Bein, der Rumpf, zuletzt der Kopf.
Halten wir uns damit nicht zu lange auf, wir wollen die Nerven nicht zu sehr strapazieren. Der alte Fakir kommt wieder herunter, sammelt die Teile in den Korb, und

siehe da, der Inderjunge steigt gesund und munter aus dem Korb. Der Magier breitet das Spiel aus, mitten im Spiel liegt falsch herum die Karte des Zuschauers, die den Inderjungen dargestellt hat.
Von der Wirkung des Tricks können Sie sich nun ein Bild machen, kommen wir zur Technik. Das Spiel wird gemischt, eine Karte gezogen, wieder ins Spiel gegeben und anschließend von Ihnen mit Ihrer Lieblingsmethode nach oben gebracht. Während Sie die Geschichte erzählen, bereiten Sie bereits das Dublieren vor. Die obersten beiden Karten werden dubliert und umgedreht, mit der rechten Hand nehmen Sie die Karte(n) und schaufeln damit die nächste um, die dann unter die Karte in der rechten Hand kommt. Wieder wird eine Karte umgeschaufelt und unter die anderen gebracht, das wiederholt sich, bis die Zuschauer sieben Karten gesehen haben. Die letzte Karte schieben Sie nicht ganz unter die anderen, sondern lassen sie seitlich etwas hervorstehen. Während Sie die Zuschauer fragen, ob die gezogene Karte dabei war – was diese natürlich verneinen –, drehen Sie die linke Hand mit dem Handrücken nach oben. Dabei wird die letzte Karte unter den Spielrest geschoben bzw. gezogen, denn beide Hände helfen mit. Die linke Hand entfernt sich sofort mit dem Spiel und legt dieses bildoben auf den Tisch. Die unterste Karte liegt falsch herum.
Die abgezählten sieben Karten nehmen Sie in die linke Hand. Noch einmal zeigen Sie kurz die unterste vor, dann drehen Sie das Päckchen um und legen die soeben gezeigte Karte anscheinend auf den Tisch. In Wirklichkeit glissieren Sie sie und legen die nächste, die Karte des Zuschauers, als oberste des »Seiles«, die anderen Karten verdeckt darunter. Das Spiel wird quer offen ganz nach unten gelegt, die Abb. 116 zeigt die Anordnung.
Im Laufe des Vortrages nehmen Sie das Spiel wieder auf und fächern es offen vor, um zu zeigen, daß der Inderjunge nicht mehr im Korbe ist. Passen Sie dabei auf, daß man die unterste falsch herum liegende Karte nicht sieht! Nach dem Zusammenschieben verbleibt das Spiel in der linken Hand, die unterste Karte wird vom Kleinfinger abgetrennt.
Mit der rechten Hand drehen Sie die oberste Karte des Seiles um, es ist die gezogene! Die Karte kommt offen auf das Spiel in der

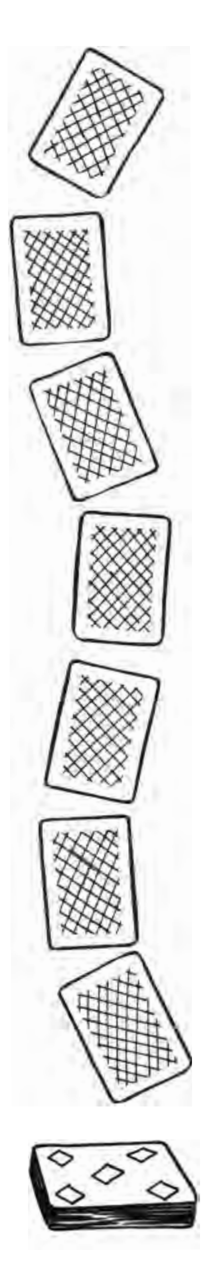


Abb. 116

linken Hand, die sich gleichzeitig dreht. Das müssen Sie etwas geschickt machen, damit niemand die umgedrehte Karte sieht, etwa so: Die linke Hand kommt mit dem Spiel der rechten entgegen, der linke Handrücken zeigt nach oben, man sieht die Bildseite der untersten Karte. Die rechte Hand nähert sich von der Seite mit der offen gehaltenen Karte des Zuschauers. Wenn sie fast das Spiel berührt, wird dieses umgedreht und die Karte aufgelegt. Die verkehrt liegende Karte ist dabei die ganze Zeit gedeckt. Sofort werden beide offen liegenden Karten dubliert und umgedreht. Die wirklich oberste kommt an den alten Platz an der Spitze des »Seiles« zurück.
Nun erzählen Sie den Schluß der Geschichte. Dabei spielen Sie mit den Karten, heben die Hälfte ab und drehen sie mit der Bildseite nach oben, die andere Hälfte ebenfalls. Dabei haben Sie durch Doppeltabheben die gezogene Karte in die Spielmitte gebracht und gleichzeitig umgedreht (s. Kapitel »Abheben«). Das Spiel kommt an seinen alten Platz unter das »Seil«. Damit ist alles zum Schluß bereit, der Junge ist am Seil verschwunden und erscheint umgedreht im Spiel – im Korb – wieder!

Das Supergedächtnis

Um Ihre Vielseitigkeit zu beweisen, machen Sie jetzt ein mnemotechnisches Experiment. Es erweckt bei den Zuschauern den Eindruck, als ob Sie imstande wären, bei einmaligem Durchsehen eines Spieles alle Karten im Kopf zu behalten. Natürlich ist so etwas mit mnemotechnischen Methoden reell zu erreichen, es erfordert aber eine gehörige Übung und große Konzentration bei der Vorführung, außerdem dauert diese Art der Darbietung wesentlich länger. Wir verwenden statt dessen eine überzeugende Trickmethode, die von Verne Chesbro stammt.
Zunächst einmal mischen Sie das Spiel gründlich, dann egalisieren Sie es so, daß die Bildseite zu Ihnen zeigt. Dabei merken Sie sich die untersten drei Karten. Durch Abheben bringen Sie die Karten in die Spielmitte. Eine davon forcieren Sie einem Zuschauer. Das geht recht leicht, da es egal ist, welche von den dreien der Zuschauer nimmt. Halten Sie ihm also diese drei Karten besonders breit gefächert hin, dann wird er schon eine davon nehmen. Anschließend heben Sie das Spiel so ab, daß die beiden anderen Karten wieder nach unten kommen.
Das Spiel nehmen Sie verdeckt in die linke Hand, mit der rechten decken Sie eine Karte nach der anderen auf, um sie dann mit der Bildseite nach oben auf dem Tisch abzulegen. Mimen Sie dabei starke Konzentration. Das machen Sie so lange, bis nur noch zwei Karten in Ihrer linken Hand sind. Jetzt sagen Sie: »Ich habe alle Karten gesehen, bis auf Herz König, Kreuz Acht und Karo Neun!« Dabei nennen Sie die anfangs von Ihnen gemerkten drei Karten. Nun decken Sie die letzten beiden auf und sagen: »Hier ist Kreuz Acht und hier Herz König, demnach müssen Sie die Karo Neun in der Tasche haben, sie ist die einzige Karte, die ich nicht gesehen habe!«
Ihre Zuschauer werden Sie wie ein Wunder anstaunen!

Die Karte überall und nirgends

Das Thema zu diesem Kartentrick der Sonderklasse ist nicht neu: Drei Zuschauer ziehen je eine Karte. Nach dem Mischen werden drei Karten verdeckt auf den Tisch gelegt. Jeder Zuschauer wählt eine davon, und siehe da, jedesmal stimmt die Wahl, obwohl – wie sich erst jetzt herausstellt – jeder Zuschauer die gleiche Karte gezogen hat. Trotzdem ist diese Karte nur einmal im Spiel vorhanden. Jeder große Kartenkünstler hat seine eigene Version für dieses Thema. In den meisten Fällen werden Duplikatkarten verwendet, oder es finden schwierige Griffe Anwendung, die man am

Tisch unmöglich sauber ausführen kann. Ich habe mir eine eigene Variante erdacht, die man mit jedem Spiel vorführen kann und die so sauber ist, daß die Zuschauer sogar rundherum sitzen können.

Sie nehmen das Spiel, mischen es und halten es dann einem Zuschauer mit der Bitte hin, sich eine Karte zu nehmen. Der Zuschauer zieht eine Karte – er hat wirklich freie Auswahl –, merkt sie sich, zeigt sie aber niemandem weiter und steckt sie wieder ins Spiel zurück.

Dabei helfen Sie dem Zuschauer etwas und schieben den linken Kleinfinger über der Karte ins Spiel, bilden also einen Spalt. Die Karte unter dem Spalt müssen Sie einem zweiten Zuschauer forcieren. Am besten geeignet ist natürlich das Fächerforcieren. Es wird in diesem Fall besser als sonst klappen, da die erste Karte unforciert gezogen wurde, konnten die Zuschauer sehen, wie umständlich die Karte herausgesucht wurde. Drängen Sie jetzt einfach etwas auf die Zeit, dann wird der Zuschauer die bewußte schon nehmen. Wieder soll er die Karte niemandem zeigen, gut merken und ins Spiel stecken, und wieder bringen Sie beim Einstecken den Kleinfinger darüber.

Mit einem dritten Zuschauer wird analog verfahren, er zieht die gleiche Karte und steckt sie wieder ins Spiel. Jetzt bringen Sie die Karte nach oben, ich habe Ihnen eine Anzahl Methoden dafür beschrieben. Jeder der drei Zuschauer glaubt, er hätte eine andere Karte gezogen, die jetzt irgendwo im Spiel verloren ist.

Drei Karten legen Sie verdeckt auf den Tisch, nehmen Sie eine von unten, eine von oben und eine aus der Mitte. Die gewählte liegt dann als mittelste.

Sie bitten den ersten Zuschauer, mit einem Finger auf eine Karte zu tippen. In dieser Zeit lehnen Sie sich etwas zurück, wobei Sie die Hand mit dem Restspiel auf den Schoß sinken lassen. Dort drehen Sie unbemerkt die oberste Karte um, so daß sie jetzt mit der Bildseite nach oben liegt. Wenn Sie das Spiel wieder zum Vorschein bringen, dann halten Sie es bitte so, daß die Bildseite nach oben zeigt, so daß niemand die umgedrehte Karte bemerken kann.

In den meisten Fällen tippt der Zuschauer auf die mittelste Karte. Macht er das ausnahmsweise einmal nicht, dann sagen Sie: »Schön, diese Karte werde ich für Sie reservieren! Und welche Karte möchten Sie?« Damit wenden Sie sich an den zweiten Zuschauer. Zum dritten Zuschauer sagen Sie: »Für Sie bleibt dann nur noch diese übrig!« Und jetzt beginnen Sie einfach mit dem Zuschauer, der die mittelste Karte gewählt hat.

Sie bitten den Zuschauer, seine Karte zu nennen, und drehen die mittelste um. Es stimmt! Nun kommt die linke Hand mit dem Spiel. Sie legen die immer noch bildoben gehaltene Karte auf das Spiel, d. h. auf die dort liegende einzelne umgedrehte Karte. Dieser Vorgang ist bei dem »Indischen Seiltrick« ausführlich beschrieben worden. Beide Karten werden dubliert und mit der Bildseite nach unten gedreht. Die oberste Karte kommt allein auf den Tisch zurück, oben auf dem Spiel bleibt verdeckt die Karte des Zuschauers, unter ihr halten Sie weiterhin einen Spalt.

Nun trifft der zweite Zuschauer seine Wahl, ganz egal ob er die linke oder die rechte Karte wählt, Sie nehmen sie auf und legen sie verdeckt auf das Spiel. Jetzt nennt der Zuschauer seine Karte. Sie dublieren die obersten beiden, wobei der gehaltene Spalt wesentlich hilft, und drehen sie als eine um. Jetzt erst bemerken Sie die augenscheinliche Unmöglichkeit, daß zweimal die gleiche Karte an verschiedenen Plätzen liegt. Wundern Sie sich dementsprechend, es dient der Ablenkung. Inzwischen haben Sie nämlich die offen liegenden dublierten Karten zur Seite gezogen, so daß sie etwa zwei Zentimeter überstehen (Abb. 117). Sie drehen die Hand um, der Daumen liegt auf der untersten (vorher sichtbaren) Karte, die Finger greifen um das Spiel herum und ruhen auf der Rückseite der zweiten von unten (Abb. 118). In einer Bewegung wird

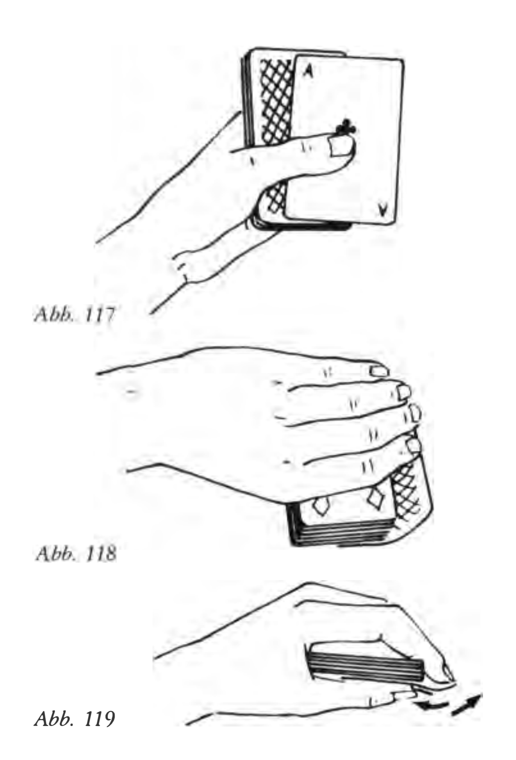

Abb. 117

Abb. 118

Abb. 119

die Karte auf den Tisch gelegt. Dabei zieht der Daumen die unterste Karte unter das Spiel zurück, und die indifferente über ihr liegende Karte kommt, geschoben vom linken Mittelfinger, allein auf den Tisch. Abb. 119 zeigt das von der Seite gesehen. Die linke Hand hält das Spiel weiterhin bildoben, denn auf der Rückseite befindet sich verkehrt herum liegend die Karte der Zuschauer.
Nachdem Sie sich genügend gewundert haben, nehmen Sie die dritte Karte auf, wobei Sie etwa sagen; »Dort lag eine Herz Zehn, dort lag auch eine Herz Zehn, vielleicht liegt hier auch eine?« Damit zeigen Sie die Karte vor, es wird natürlich eine andere beliebige sein. Diese Karte kommt bildoben auf das Spiel, auf die dort offen liegende Karte, wie es oben und beim »Indischen Seiltrick« beschrieben wurde. Das Spiel befindet sich dann in der linken Hand, Bildseite nach unten. Oben liegt offen eine beliebige und darunter offen die gewählte. Beide Karten werden dubliert, und die oberste allein auf den Tisch gelegt.

Den Schluß müssen Sie gut ausspielen. Wiederholen Sie noch einmal Ihre Worte: »Dort lag eine Herz Zehn . . .«, dann bitten Sie den letzten Zuschauer, seine gewählte Karte zu nennen, er sagt ebenfalls Herz Zehn! Nun werden Sie »ungnädig«! »Hier eine Herz Zehn, hier eine Herz Zehn, aber Gott sei Dank, hier liegt keine!« Bei diesen Worten drehen Sie die ersten beiden gewählten Karten um. Jeder sieht, daß dort andere Karten liegen, die Herz Zehn liegt an letzter Stelle, obwohl vor einem Moment jeder dort eine andere Karte gesehen hat! Dieses Kunststück verdient eine gute Einstudierung. Es ist nicht ganz leicht, doch alle Bewegungen sind überzeugend und absolut sauber. Legen Sie bitte nie das Spiel aus der Hand. Sie berauben sich sonst des Motivs, weshalb Sie die Karten auf das Spiel auflegen. Das Dublieren einer offen auf dem Spiel liegenden Karte hat sich in der Praxis vielfach bewährt.

Verliebt – Verlobt – Verheiratet

Den Abschluß unseres Kartenprogramms bildet dieser reizende Story-Trick, den ich vor Jahren ausgeknobelt habe. Es handelt sich um eine Kombination mehr oder weniger bekannter Tricks und Prinzipien.
Aus dem Spiel suchen Sie die Karo Dame heraus. Dabei machen Sie Herz König zur zweiten von unten, Herz Dame zur obersten, gefolgt von Herz Bube und Karo König. Dieses Sortieren geht recht einfach, wenn Sie nach dem letzten Trick alle Karten mit der Bildseite nach oben auf den Tisch legen. Das ist motiviert, Sie müssen den Leuten ja demonstrieren, daß keine Karten doppelt im Spiel vorhanden sind. Mit der rechten Hand nehmen Sie die Karten in kleinen Päckchen zusammen und legen sie in die linke Hand, die hinter der Tischkante auf Ihrem Schoß liegt. Dabei können Sie die Karten unbemerkt in die richtige Reihenfolge bringen. Karo Dame bleibt gleich auf dem Tisch liegen.

Trick 1: Verliebt!
Zeigen Sie die Karo Dame vor.
»Es war einmal – so beginnen alle Märchen – ein hübsches junges Mädchen, das vom großen Glück träumte, wie alle jungen Mädchen, ohne ihm bisher begegnet zu sein. Spielen Sie, mein Herr, doch bitte einmal den Heiratsvermittler und stecken Sie die Dame irgendwo ins Spiel.«
Der Zuschauer steckt die Karo Dame ins Spiel. Sie egalisieren gut, dann zeigen Sie flüchtig die Bildseite des Spieles vor. Nehmen Sie das Paket mit der linken Hand in Glissierstellung. Die unterste Karte ziehen Sie hervor und legen sie offen auf den Tisch. Die nächste Karte glissieren Sie. Jetzt ziehen Sie so lange Karten unter dem Spiel hervor, bis die Karo Dame erscheint. Als nächste bringen Sie die solange zurückbehaltene ursprünglich zweite Karte zum Vorschein.
»Schau an, unsere Dame hat einen schmukken Kavalier gefunden, ob er auch treu ist? Drum prüfe, wer sich ewig bindet, ob sich nicht noch was Bessres findet!«

Trick 2: Verlobt!
Die Karo Dame legen Sie verdeckt auf das Spiel, dann mischen Sie so, daß die obersten Karten unverändert bleiben. Falls Sie das »Wie« schon vergessen haben, hier Injogmischen im Telegrammstil: Päckchen von oben abziehen, nächste Karte Injog, Rest draufmischen. Dann am Injog Spalt bilden, bis dorthin abmischen und zuletzt das Päckchen wieder draufwerfen.
Zuletzt ziehen Sie die oberste und unterste zusammen ab und legen sie nach unten. Dadurch wird die Karo Dame die zweite Karte von der Bildseite her. Den Herz König legen Sie offen auf das Spiel. So geben Sie es einem Zuschauer in seine hinter dem Rücken gehaltenen Hände. Dabei drehen Sie das ganze Päckchen um, was natürlich niemand bemerken darf. Der Zuschauer nimmt die oberste Karte – nach seiner Meinung den König – und steckt ihn irgendwo ins Spiel. Dazu sagen Sie:
»Ein erstes Rendezvous wird vereinbart. Es ist schwer, im Gewühl der Menschen die richtige Dame zu finden. Sie, mein Herr, haben sich schon einmal so erfolgreich als Eheanbahner betätigt, versuchen Sie es bitte noch einmal. Nehmen Sie das Spiel hinter den Rücken, so daß Sie nichts sehen können. Sie müssen sich diesmal ganz auf Ihr Gefühl verlassen, Liebe ist nun einmal eine Gefühlsangelegenheit. Nehmen Sie den obenliegenden König und stecken ihn irgendwo ins Spiel, genauso falsch herum, wie er jetzt liegt, also Bildseite nach oben. Dann heben Sie das Spiel bitte noch einmal ab.« Wenn der Zuschauer abgehoben hat, ergreifen Sie das Spiel und bringen es nach vorn, wobei Sie es wieder herumdrehen. Breiten Sie es verdeckt auf dem Tisch aus, irgendwo sieht man den offenliegenden König. Und die Karte darüber, die also Bild gegen Bild mit dem König liegt, ist die Dame!
Die beiden Karten ziehen Sie heraus und legen sie auf den Tisch, das Spiel trennen Sie an dieser Stelle und legen die untere Hälfte nach oben. Jetzt liegen die vorbereiteten Karten wieder oben.

Trick 3: Verheiratet!
Karo Dame und Herz König liegen offen auf dem Tisch. Das Spiel halten Sie in der linken Hand. Schieben Sie die oberste Karte etwas zur Seite, dann stecken Sie die Kuppe des linken Kleinfingers darunter, Sie trennen also die oberste Karte durch einen Spalt vom Restspiel ab.
Das Kartenpaar nehmen Sie offen auf, die Dame liegt oben. Jetzt egalisieren Sie beide Karten, wobei die linke Hand, die das Spiel hält, zu Hilfe kommt. Unbemerkt gelangt dabei die oberste Karte des Spieles unter die beiden offenen Karten. Der linke Daumen zieht die Karo Dame auf das Spiel, dort erst wird sie mit dem Rücken nach oben gedreht. Die beiden Karten der rechten Hand werden gut egalisiert auf das Spiel gelegt, der König allein gedreht. Jetzt warten Sie einen Moment, dann legen Sie die

oberste Karte, den Karo König, wieder offen auf den Tisch, die nächste verdeckt darüber. Mit dem Finger muß ein Zuschauer auf beide Karten drücken. »Mit dem Drücken fängt es oft an, dann kommt die Verlobung. Und Sie wissen ja: Viele Verlobungen enden glücklich, aber die meisten führen zur Ehe! Aus unserem Fräulein Karo ist inzwischen eine Frau Herz geworden!«
Der Zuschauer dreht die verdeckt liegende Karte herum, die Karo Dame hat sich in Herz Dame verwandelt. Inzwischen haben Sie Zeit, die oberste Karte durch Abziehen oder Doppeltabheben nach unten zu bringen.

Trick 4: Ein Jahr später!
Sie beginnen wie bei Trick 3, egalisieren also das Paar, wobei unten heimlich eine Karte dazukommt. Abziehen und umdrehen auf dem Spiel genau wie bei Trick 3 bewirkt, daß die Extrakarte zwischen Herz König und Dame gelangt. Heben Sie das Spiel ab, dann legen Sie es auf den Tisch.
»Nach der Hochzeit kommen die Flitterwochen. Sie wissen, Ehen werden im Himmel geschlossen, deshalb ist schon manch einer nach der Hochzeit wie aus den Wolken gefallen. Besuchen wir unser glückliches Paar nach einem Jahr.«
Sie breiten das Spiel offen aus. Etwa in der Mitte liegen Herz König und Dame, zwischen ihnen Herz Bube und rechts und links davon Karo Dame und König. Diese fünf Karten schieben Sie nach vorn aus der Reihe heraus, dazu sagen Sie:
»Schau an, es hat sich ein kleiner Junge eingefunden. Und Oma und Opa Karo sind auch da, um das Ereignis gebührend zu feiern.«

18. Kapitel Manipulationen mit Spielkarten

Wer von uns hat ihn nicht schon bewundert, den eleganten Manipulator, den Mann im Frack, der im Scheinwerferlicht auf der Bühne steht und mit spielerischer Grandezza beide Hände leer zeigt, um sofort Spielkarten aus der Luft zu holen. Erst kommen die Karten einzeln, verschwinden wieder, wandern von einer Hand in die andere, dann erscheinen sie en masse, einen Kartenfächer nach dem anderen pflückt der Wundermann aus der Luft.
Manipulationen sind die Hohe Schule der Magie und Kartenmanipulationen erst recht, deshalb kann ich in diesem Buch nicht daran vorbeigehen. Allerdings kann ich Ihnen nur einige Grundbegriffe beschreiben, die wichtigsten Standard-Manipulationen, eine komplette Manipulationsschule würde ein Buch vom Umfang des vorliegenden ergeben.
Bedenken Sie, daß man Manipulationen nicht von heute auf morgen erlernen kann. Sie erfordern ein langes und beharrliches Training, ein guter Manipulator übt ähnlich wie ein Jongleur täglich etliche Stunden. Sicherlich reicht für den Hausgebrauch auch etwas weniger, aber – und daran denken Sie bitte immer – eine Manipulation muß gut sein, schlechte oder halbfertige darf es nicht geben! Jede schlechte Manipulation verrät nämlich den Zuschauern, wie es gemacht wird. Sollten Sie sich also für diese Sparte der Magie entscheiden, dann müssen Sie schon das Training in Kauf nehmen, ohne Fleiß ist auch in diesem Genre kein Preis zu holen!
Der wesentlichste Kunstgriff aller Kartenmanipulation ist sicherlich die »Drehkarte«. Sie wurde zur Grundlage einer ganzen Schule von Kartenmanipulationen. Zum erstenmal hören wir von ihr gegen Ende des 19. Jh., der Erfinder ist nicht genau bekannt. Den letzten Schliff, das eigentliche

Drehen vom Handrücken in die Handfläche und zurück, entwickelte der amerikanische Arzt Dr. Elliot kurz vor der Jahrhundertwende. Nelson Downs griff die Methode auf und brachte es auf fünf Karten, die er einzeln nacheinander aus der Luft holte. Howard Thurston endlich war der erste Magier, der auf diesem einen Griff aufbauend eine ganze Manipulationsnummer schuf.

Die Drehkarte

Zum Üben nehmen Sie möglichst dünne und elastische, nicht zu große Karten. Es empfiehlt sich, das Spiel vorher gründlich nach allen Seiten hin durchzubiegen, damit es geschmeidig wird. Harte Karten werden mehrmals über eine Tischkante gezogen, und zwar in allen möglichen Richtungen. Aber brechen oder knicken Sie die Karten dabei nicht. Außerdem sollten die Karten gepudert werden, damit sie besser gleiten. Ich schrieb darüber schon in Kapitel 5. Verwenden Sie käuflichen Kartenpuder oder Zinkstearat aus der Apotheke, auf keinen Fall Körperpuder oder Talkum!

Die Drehkarte üben wir in drei Abschnitten, zunächst das Verschwinden, es ist am einfachsten. Halten Sie die Karte in der rechten Hand, wie es Abb. 120 zeigt. Zeige- und Kleinfinger legen sich von der Seite an die Karte, während sich gleichzeitig Ring- und Mittelfinger einbiegen, so daß deren Nägel die Rückseite der Karte berühren. Wenn Sie Zeige- und Kleinfinger

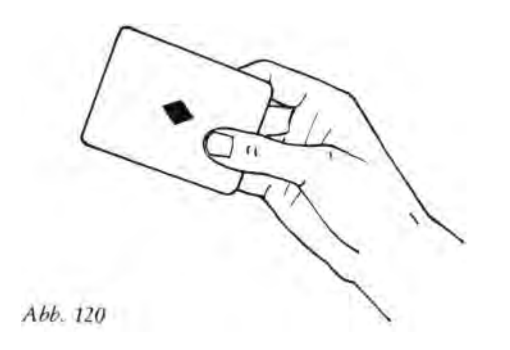


Abb. 120

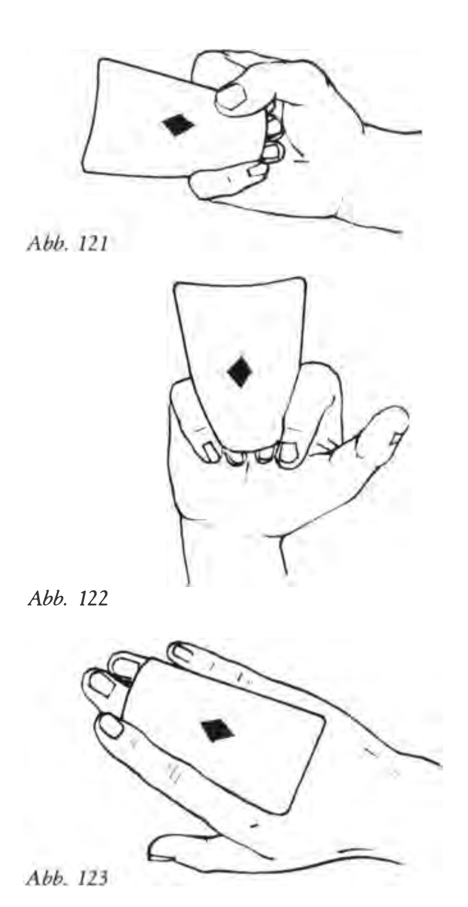


Abb. 121

Abb. 122

Abb. 123

noch weiter einbiegen, so drücken sie vorn auf die unteren Ecken der Karte und klemmen sie ein (Abb.121). Den Daumen können Sie entfernen (Abb. 122). Wenn Sie jetzt die Hand ausstrecken, befindet sich die Karte auf dem Handrücken, eingeklemmt von den Fingern (Abb. 123). Von vorn erscheint die Hand leer, d. h., zu Anfang werden noch die Kartenecken zwischen den Fingern hervorschauen, doch das gibt sich bei weiterem Üben. Wenn Sie dieses Auf-den-Rücken-Bringen mit einer werfenden Bewegung nach oben kombinieren, sieht es aus, als ob Sie die Karte in die Luft geworfen hätten.

Um sie wieder erscheinen zu lassen, führen Sie alle Bewegungen in umgekehrter Reihenfolge durch. Die Hand wird also eingebogen, der Daumen legt sich auf die Vorderseite der Karte und hält sie fest,

während sich die Finger ausstrecken und dann die Karte ergreifen.
Wenn Sie dieses Verschwinden und Erscheinenlassen einer Karte einigermaßen beherrschen, können Sie die eigentliche Drehkarte einstudieren. Dabei wird die Hand von beiden Seiten leer gezeigt. Bringen Sie also die Karte zunächst auf den Handrücken, dann drehen Sie die Hand herum, so daß der Rücken zu den Zuschauern zeigt. Während dieser Drehung muß die Karte in die Handfläche gelangen. Krümmen Sie Mittel- und Ringfinger ein, dann strecken Sie sie hinter der Karte wieder aus. Zeige- und Kleinfinger halten die Karte dabei allein fest. Sobald die beiden mittleren Finger ausgestreckt sind, strecken Sie auch die beiden äußeren. Die Karte gelangt dadurch ins Handinnere. Zu Anfang können Sie zur Hilfe noch den Daumen verwenden, der sich unten auf die Karte legt (Abb. 124), diese ins Handinnere zieht, während gleichzeitig die Spitzen von ausgestrecktem Mittel- und Ringfinger auf die obere Schmalseite der Karte drücken (Abb. 125). In der Endphase befindet sich die Karte wieder zwischen den Fingern eingeklemmt, aber diesmal im Handinnern (Abb. 126).
Das Zurückdrehen geht in umgekehrter Reihenfolge vor sich. Alle vier Finger krümmen sich, bis sie wieder die Stellung nach Abb. 124 erreicht haben. Die Karte stößt dabei gegen die Handfläche und wird von dieser nach hinten geschoben. Nun strecken Sie die Finger aus, die Karte befindet sich wieder in der Rückhandpalmage. Zu Anfang kann man auch hierbei mit dem Daumen nachhelfen, später wird er nicht mehr benötigt.
Sagen Sie nicht, das würden Sie nicht erlernen, Ihre Hand wäre zu klein oder ähnliches. Jeder kann die Drehkarte erlernen, es ist nur eine Frage des Fleißes. Tragen Sie ständig eine Karte bei sich, und wenn mal eine Minute Zeit ist, dann üben Sie, möglichst täglich! Meistern Sie die Drehkarte mit einer Karte, dann können Sie es mit mehreren versuchen. Nehmen Sie zunächst zwei Karten, dann drei usw., bis Sie Ihre Grenze erreicht haben.

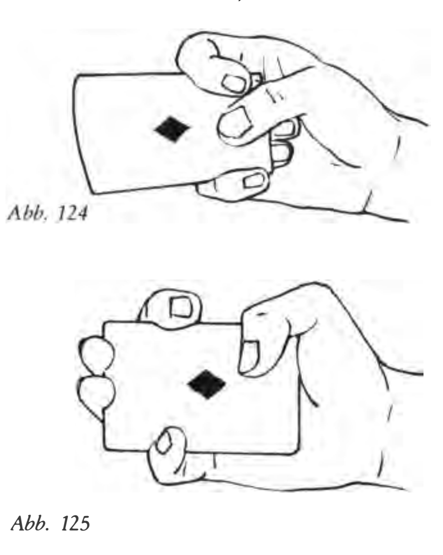
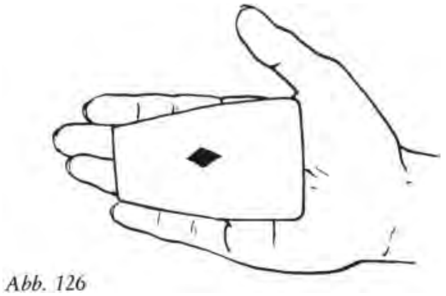

Abb. 124

Abb. 125


Abb. 126

Das Verschwinden mehrerer Einzelkarten

Nehmen Sie in die linke Hand einige Karten, zu Anfang vielleicht drei, später können Sie die Anzahl erhöhen. Eine Karte nehmen Sie in die rechte Hand, mit der Sie sie anscheinend in die Luft werfen und dabei in die Rückenpalmage bringen.
Jetzt kommt die zweite Karte an die Reihe. Übernehmen Sie sie mit der rechten Hand, die dabei immer schön gestreckt bleibt. Wenn Sie zur Wurfbewegung ansetzen, krümmen Sie die Finger und bringen dadurch die palmierte Karte hinter die offen gehaltene. Wenn sich die Karten nicht ganz

decken, so schadet das nichts, die Hand ist ja immer in Bewegung. Mit dem Daumen streichen Sie über die untere Schmalseite, um die Karten zu egalisieren (Abb. 127), dann erfolgt die Wurfbewegung, und beide Karten kommen auf den Handrücken. Sofort übernehmen Sie die nächste Karte und lassen sie auf die gleiche Weise verschwinden.

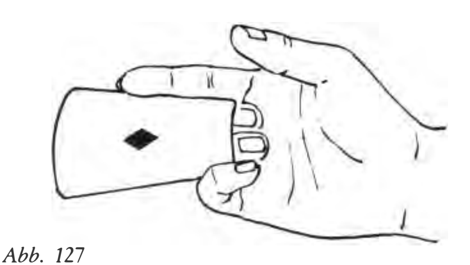


Abb. 127

Wenn bei dieser Methode die Kartenecken mal in der Handfläche blitzen, dann ist das nicht so schlimm, durch die ständige Bewegung, in der sich die Hand befindet, ist nichts zu bemerken. Aber übertreiben Sie diese Bewegungen nicht. Nichts ist schlimmer als ein Manipulator, der ständig Hände und Arme dreht, rudert, Hände wäscht und ähnliche übertriebene Bewegungen ausführt. Jede Bewegung muß absolut natürlich sein!

Das Erscheinen mehrerer Einzelkarten

Nehmen wir an, Sie haben einige Karten in der Rückhandpalmage und wollen sie einzeln aus der Luft greifen. Krümmen Sie zunächst die Finger ein, die Karten stellen sich dabei auf. Damit sie noch nicht zu sehen sind, biegen Sie die Hand etwas nach hinten. Den Zeigefinger strecken Sie aus (Abb. 128), und mit dem Daumen schieben Sie die erste Karte nach rechts, bis sie nicht mehr vom Kleinfinger gehalten wird. Wenn sich der Zeigefinger wieder krümmt, so kommt er fast automatisch hinter die erste Karte (Abb. 129). Daumen und Zeigefinger halten sie fest, die Hand streckt sich wieder.

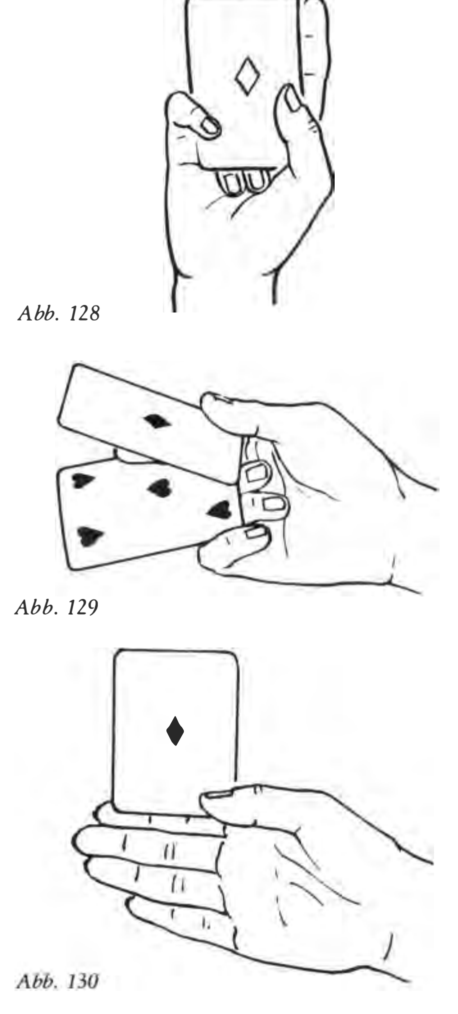


Abb. 128

Abb. 129

Abb. 130

Dadurch gelangen die übrigen Karten wieder auf den Handrücken, nur die eine ist sichtbar (Abb. 130). Die erschienene Karte lassen Sie zu Boden oder in einen Behälter flattern, um auf gleiche Weise die nächste Karte zum Vorschein zu bringen.

Das Erscheinen und Verschwinden von Kartenfächern

Wir fangen wieder mit dem Verschwinden an. In der Hand halten Sie schön ausgefächert einige Karten. Wie viele das sind, hängt von Ihrer Geschicklichkeit ab. Um

die Karten verschwinden zu lassen, benutzen Sie den beschriebenen Drehkartengriff. Zunächst krümmen sich die beiden mittleren Finger ein, so daß ihre Nägel gegen die Rückseiten der Karten gerichtet sind. Dann spreizen sich Zeige- und Kleinfinger ab, legen sich an die Seiten des Fächers und schieben ihn zusammen (Abb. 131). Im gleichen Moment machen Sie die bewußte Wurfbewegung und drehen das Kartenpäckchen auf den Handrücken.

Um die Karten wieder fächerförmig erscheinen zu lassen, drehen Sie sie wie gehabt nach vorn. Sofort legt sich der Daumen auf die linke innere Kartenecke und dreht die Karten nach rechts heraus, während sich die Finger auf den Kartenrücken nach links bewegen (Abb. 132). Es entsteht ein Kartenfächer. Sowohl das Erscheinen als auch das Verschwinden eines Fächers muß blitzschnell geschehen.

Beherrschen Sie alle diese Griffe, dann können Sie an die wiederholte Produktion

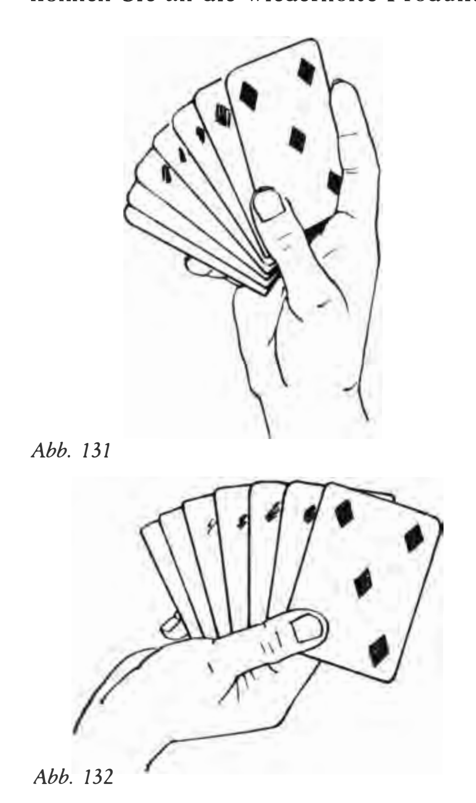


Abb. 131

Abb. 132

von Kartenfächern gehen. Halten Sie etwa 15 Karten in der Rückhandpalmage, um sie in bekannter Weise als Kartenfächer aus der Luft zu produzieren. Jetzt folgt ein sehr täuschender Griff. Angeblich werfen Sie den erschienenen Fächer ab. In Wirklich-

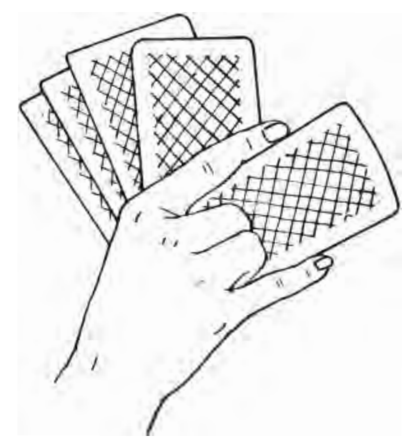


Abb. 133

keit sind es nur drei bis vier Karten, die Sie fortwerfen, die anderen kommen wieder auf den Handrücken.

Zu diesem Zweck müssen Sie den Fächer teilen. Mit der Spitze des rechten Zeigefingers gleiten Sie auf der Rückseite des Fächers entlang und schieben ihn hinter der dritten oder vierten Karte in den Fächer hinein. Der Kleinfinger kommt von der anderen Seite, und beide Finger schieben den größeren Teil der Karten zusammen, um ihn wieder in die Rückhandpalmage zu bringen. Abb. 133 zeigt diesen Vorgang von hinten. Der Daumen schiebt die übriggebliebenen Karten auseinander, so daß ihre Anzahl größer wirkt, aber schon werden die Karten abgeworfen. Sofort können Sie einen zweiten Fächer aus der Luft greifen und diesen Vorgang unter Anwendung der beschriebenen Griffe noch zwei- oder dreimal wiederholen, bis die Karten aufgebraucht sind.

Kartengreifen aus der Innenhand-palmage

Zur Abwechslung können Sie die Karten auch so aus der Luft greifen, daß die Zuschauer auf den Handrücken sehen. Palmieren Sie in der rechten Hand einige Karten (Abb. 134). Mit dem Zeigefinger deuten Sie nach links und greifen dorthin. Dabei schiebt der Daumen die erste Karte nach vorn und oben, so daß eine Kartenecke unter den Zeigefinger gerät (Abb. 135). Der Daumen krümmt sich ein und geht unter die abgetrennte Karte (Abb. 136). Wenn der Daumen nach oben und der Zeigefinger nach unten drückt, dann schnappt die Karte regelrecht hoch und erscheint blitzschnell (Abb. 137). Sie wird abgeworfen oder mit der anderen Hand fortgenommen, schon erscheint die nächste Karte.

Ähnlich läßt sich auch ein Fächergreifen durchführen. Die rechte Hand palmiert im Handinnern etwa 20 Karten. Mit einer greifenden Bewegung in die Luft werden diese Karten zum Vorschein gebracht und gleichzeitig durch eine Bewegung des Daumens ausgefächert. Wie bei der Rückhandmethode schiebt sich die Zeigerfingerspitze von hinten in den Fächer. Beim Abwerfen fallen nur wenige Karten von vorn, die anderen werden zwischen Zeige- und Kleinfinger zusammengeschoben und wieder palmiert.

Damit kennen Sie die Grundbegriffe der modernen Kartenmanipulation. Es gibt unzählige Varianten, Spezialgriffe, Hilfsmittel, Spezialkarten usw. Begnügen Sie sich zunächst mit dem Erklärten, es bildet eine solide Grundlage. Davon ausgehend können Sie sich eine Manipulationsroutine zusammenstellen. Bedenken Sie dabei, daß Sie die Karten irgendwoher nehmen müssen, daß die Effekte abwechseln und daß Sie zum Schluß einen Höhepunkt haben. Aber mehr möchte ich dazu nicht sagen, ein bißchen wollen Sie ja auch selbst tun, nicht wahr?



Abb. 134

Abb. 135



Abb. 136

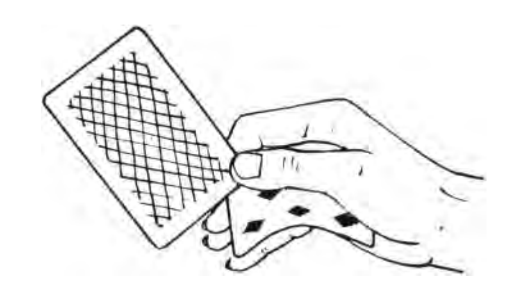


Abb. 137

III. Teil
Magie für Party und Bühne

19. Kapitel
Grundsätzliches zur Bühnenmagie

Der professionelle Magier muß sein Programm unter den unterschiedlichsten Bedingungen darbieten: auf einer Bühne, im Kabarett umringt von den Zuschauern, in einem Vereinszimmer ohne Bühne in unmittelbarer Nähe des Publikums, auf einer Riesenfreilichtbühne – er muß es nehmen, wie es kommt, denn er wird dafür bezahlt, und das Publikum seinerseits zahlt für die Darbietung.

Der Amateur dagegen kann sich sein Betätigungsfeld aussuchen. Meist wird er nicht auf großen Bühnen zaubern, sondern im Bekanntenkreis, bei Familienfeiern, und Betriebsveranstaltungen. Wenn ihm die Bedingungen nicht zusagen, dann braucht er nicht aufzutreten. Schließlich erhält er nur selten eine Gage, oftmals tritt er aber auch nur zu seiner eigenen Freude auf.

Die Sparte der Magie, die überwiegend in kleineren Räumen arbeitet, nannte man früher Salonmagie. Das Wort stimmt heute nicht mehr, obwohl es noch in vielen Fachbüchern und -zeitschriften herumspukt, denn Salons im üblichen Sinne des Wortes haben wir nicht mehr. Ich möchte dafür das Wort Partyzauberei setzen und verstehe darunter die Zauberkunst in mehr intimerem Kreis, also ein Mittelding zwischen Bühnenmagie und Mikrozauberei. Über die Definition wurde im 2. Kapitel gesprochen.

Sowohl in der Partyzauberei als auch in der Bühnenmagie werden oftmals die gleichen Kunstgriffe benutzt. Aus diesem Grunde habe ich beide Gebiete auch in einem Teil zusammengefaßt. Vor mir stand die schwierige Aufgabe, aus einer Riesenfülle von Material das Passende herauszusuchen. Ich gehe dabei von den Objekten aus, mit denen gearbeitet wird, also von Münzen, Bällen, Zigaretten, Seilen usw. In jedem Kapitel werde ich zuerst die wichtigsten Grundgriffe erklären, wobei ich mich auf wenige, aber gute Griffe beschränke. Hinterher folgt dann die Beschreibung von einigen Tricks, in denen diese Griffe angewendet werden. Diese Einteilung zwängt mich in ein Schema, das eine gewisse Einförmigkeit mit sich bringt, aber dieses Buch ist ja auch kein Kriminalroman, den man in einem Zug durchliest, es ist ein Handbuch der Magie, aus dem Sie sich die benötigten Kunstgriffe jederzeit nach eigenem Geschmack heraussuchen können und in dem Sie wie in einem Lexikon nachschlagen können.

Um mich später nicht laufend wiederholen zu müssen, möchte ich vorweg einige häufig benutzte Ausdrücke erläutern.

Da gibt es zunächst die Körperstellungen: En face bedeutet, daß der Vorführende sein Gesicht und seinen Körper den Zuschauern frontal zuwendet.

Rechtsprofil heißt, die rechte Körperseite zeigt zu den Zuschauern, dementsprechend sehen sie bei linksprofil die linke Seite.

Unter einer gedeckten Hand verstehen wir eine Hand, die mit dem Rücken zu den Zuschauern gehalten wird. Im Innern der Hand kann dabei heimlich etwas verborgen sein. Bei einer offenen Hand dagegen wird das Handinnere den Zuschauern zugekehrt.

Mitunter taucht der Begriff Servante auf, wenn er auch heute längst nicht mehr die Bedeutung hat wie in der alten Schule. Darunter versteht man eine geheime Ablage, in die man palmierte Gegenstände fallen lassen, aus der man aber auch heimlich etwas aufnehmen kann. So eine Servante kann hinter einem Tisch, hinter einem Stuhl oder auch am Körper angebracht sein. Meist ist es eine Art Beutel, der hinter dem Tisch hängt und dazu bestimmt ist, »verschwundene« Gegenstände aufzunehmen. Manchmal genügt es schon, die Tischdecke zusammenzuraffen und mit zwei Sicherheitsnadeln beutelartig festzustecken.
In früherer Zeit hatten die Magier spezielle Zaubertische mit diversen Servanten und mit Fallöchern. Das sind in die Tischplatte eingeschnittene und durch Bemalung gut kaschierte Löcher, in die man Gegenstände fallen ließ. Heute ist das meist nicht mehr nötig. Verwendet wird ein kleiner Seitentisch, ein normaler Tisch mit weißer Decke, ein Servierwagen. Benutzen Sie bloß keinen der veralteten Zaubertische mit schwarzer Samtdecke und Fransen herum, das ist total antiquiert. Statt dessen verwenden viele Magier Phantasietische, Ablagen in den verschiedensten Formen, meist irgendwie zum Stil der Darbietung passend.
Auch zum Zauberstab wäre noch ein Wort zu sagen. Er ist seit Urzeiten das Symbol des Magiers, schon im grauen Altertum benutzten die Zauberer einen Stab. Trotzdem verschwindet er heute mehr und mehr von der Bühne. In einer modernen Manipulationsnummer ist für ihn einfach kein Platz mehr. Anders sieht es in der Partyzauberei aus oder bei Vorführungen für Kinder. Da wird heute wie damals kräftig der Zauberstab geschwungen.
Er dient nicht nur als Symbol, er ist mitunter auch Mittel zum Zweck. Einmal kann man mit dem Stab selbst zaubern – wir sprechen später noch darüber –, zum anderen ist er für den Einbau von Gags geeignet – wenn z. B. der Stab in der Hand eines Zuschauers zerfällt –, und schließlich ist er ein wichtiges Hilfsmittel zur Ablenkung. Die Hand, die einen Stab hält, kann viel unauffälliger etwas palmieren als eine frei gehaltene Hand. Beim Aufnehmen oder Ablegen des Zauberstabes kann heimlich etwas anderes mit aufgenommen oder abgelegt werden. Aus all diesen Gründen wollen wir den Zauberstab nicht restlos verdammen. Ich werde später im Text hin und wieder auf ihn zurückkommen.
Noch ein Wort zur Einstudierung eines Tricks. Mit dem Ball oder der Münze in der Hand müssen Sie die Beschreibung Schritt für Schritt durchgehen. Wenn Sie das Prinzip verstanden haben, dann probieren Sie es vor einem Spiegel aus. So können Sie sich selbst am besten überwachen. Aber bedenken Sie dabei bitte, daß der Spiegel Ihnen nur die Sicht eines einzigen Zuschauers vermittelt, rechts und links von ihm sitzen auch noch welche, achten Sie also auf Seitensicht. Stellen Sie sich einmal en face, dann rechts- und schließlich linksprofil vor den Spiegel und beobachten Sie sich so bei der Ausführung des Kunstgriffes. Ideal wäre es, wenn aus allen Stellungen nichts zu bemerken ist. Beachten Sie auch, daß alle Ihre Bewegungen natürlich wirken. Die vielen unnatürlichen Griffe der Jahrhundertwende, die immer so sehr an Händewaschen und Armewedeln erinnern, habe ich gar nicht erst aufgenommen, ich habe nur die natürlichen beschrieben.
Um möglichste Natürlichkeit zu erreichen, führen Sie den Griff erst einmal ohne Trickhandlung aus, d. h., Sie übernehmen die Münze tatsächlich von der linken in die rechte Hand und schauen sich an, wie die Hände dabei aussehen. Danach machen Sie die Trickhandlung, übernehmen die Münze also nur scheinbar und behalten sie wirklich in der linken Hand zurück. Die Handstellung und die Bewegungen müssen dabei die gleichen sein wie bei der Ausführung ohne Trick. Vergessen Sie diesen Hinweis nie, er wird Ihnen viel helfen.
Und nun erst einmal zur praktischen Magie.

20. Kapitel
Magie und Münzen

Münzen sind in der Zauberkunst fast so beliebt wie Spielkarten. Das hat mehrere Gründe:

1. Münzen sind überall aufzutreiben, man hat sie immer und überall griffbereit.
2. Münzen sind in großer Vielfalt vorhanden, es gibt kleine und große, es gibt sie in verschiedenen Farben, je nach Art des Metalls, und das bietet wieder eine Fülle von Möglichkeiten; die Trickthemen sind unerschöpflich.
3. Münzen sind bei den meisten Leuten sehr begehrte Dinge. Wenn ein Magier in endloser Folge Münzen aus der Luft greift, dann erfüllt er damit geheime Wunschträume seiner Zuschauer, wodurch wiederum deren Interesse und Aufmerksamkeit geweckt werden.
4. Münzen sind von der Tischzauberei bis hin zur Bühnenmagie universell einsetzbar. Auch auf großen Bühnen sind sie durch die von den Scheinwerfern erzeugten Lichtreflexe noch gut zu erkennen.
5. Die meisten für die Magie mit Münzen benötigten Kunstgriffe sind nicht schwer zu erlernen. Natürlich gibt es auch in dieser Sparte Virtuosen, »Münzenkönige«, über deren Fingerfertigkeit man nur staunen kann. Aber für den Hausgebrauch ist die Münzenmagie im Verhältnis zu anderen Manipulationen leicht erlernbar.

Aus all diesen Gründen wollen wir die »Magie für Party und Bühne« auch mit der Münzenzauberei beginnen.

Dazu einige Vorbemerkungen:

Wie schon gesagt, sind Münzen universell einsetzbar, eine strikte Trennung zwischen Bühne und Mikromagie ist nicht immer möglich und auch nicht zweckmäßig, da in beiden Fällen die gleichen Griffe verwendet werden. Sie müssen die beschriebenen Kunststücke also selbst zuordnen. Meist ergibt sich der Verwendungszweck von selbst, der Talerfang (der »Traum eines Geizhalses«) gehört auf die Bühne, eine Durchdringung von Münzen durch die Tischplatte ist dagegen nur am Tisch sitzend vorzuführen.

Arbeiten Sie vor einem größeren Publikum, dann würde ich Ihnen die Anschaffung von Manipulationsmünzen empfehlen. Sie sind im Fachhandel zu bekommen, haben die Größe eines Fünfmarkstückes und sind aus Aluminium oder einer Nickellegierung angefertigt, so daß sie schön glänzen.

Beschränken Sie Ihre Münzenzauberei dagegen auf Mikrovorführungen am Tisch, dann nehmen Sie ruhig echtes Geld. Fünfmarkstücke sind wegen ihrer Größe und ihres Gewichtes gut geeignet, aber viele Tricks lassen Sich auch mit Ein- und Zweimarkstücken ausführen, ja sogar Zehnpfennigstücke sind einsetzbar.

Das Palmieren einer Münze

Der Begriff Palmieren ist uns ja schon von der Kartenkunst her bekannt. Man versteht darunter ganz allgemein das heimliche Verbergen eines Gegenstandes in der Hand. Diese muß dabei völlig natürlich wirken, und niemand darf auf den Gedanken kommen, daß irgend etwas darin versteckt sein könnte. Sie müssen also die Hand völlig ungezwungen bewegen, betrachten Sie sich unter diesem Gesichtspunkt selbst kritisch im Spiegel.

Der große Lehrer der Magie, Harlan Tarbell, nennt in seinem siebenbändigen Kursus der Magie allein 13 verschiedene Methoden, eine Münze zu palmieren. Wir wollen uns mit den wichtigsten davon begnügen.

Die klassische Palmage

Abb. 138 zeigt die Lage der Münze im Handteller. Sie wird zwischen Daumen und Kleinfingerballen eingeklemmt. Die Finger sind dabei völlig frei und können ungezwungen bewegt werden.

Auf Anhieb wird Ihnen dieses Halten einer Münze sicherlich nicht gelingen, etwas üben

müssen Sie schon. Wenn es gar nicht klappt, nehmen Sie ein anderes Geldstück. Es darf bei dieser Palmage nicht zu klein sein, da Sie sonst die Hand zu sehr zusammendrücken müßten. Und noch einmal: Ihre Hand muß völlig natürlich wirken! Verkrampfen Sie sie nicht! Die Finger und der Daumen dürfen nicht ausgestreckt werden, sie sollen leicht gekrümmt sein. Die Haltung wird Ihnen anfangs erleichtert, wenn Sie etwas in die Hand nehmen, einen Zauberstab, eine andere Münze, eine Spielkarte.
Üben Sie dieses Palmieren sorgfältig, Sie werden ihm später bei allen möglichen Objekten wiederbegegnen. Eine gute Übungsmethode ist es, eine Münze in die

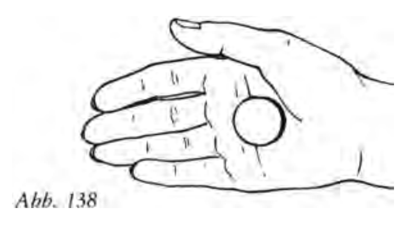


Abb. 138

Palmage zu nehmen und dann der normalen Beschäftigung nachzugehen, zu schreiben oder Karten zu spielen. Diese Palmage ist auch mit mehreren Münzen anwendbar, sie liegen dann leicht überlappt im Handteller.

Die Stehpalmage
Dieser Griff wurde zum erstenmal vom Münzenkönig T. Nelson Downs 1895 beschrieben und bedeutete in der Münzenmanipulation einen großen Schritt vorwärts. Die Münze wird in der gleichen Art wie beim klassischen Palmieren im Handteller festgeklemmt, nur liegt sie nicht flach, sondern steht in einem Winkel von etwa 45° aufrecht (Abb. 139). Zu Anfang werden Sie Schwierigkeiten haben, doch wenn der



Abb. 139

Griff erst einmal sitzt, dann ist er leichter als die klassische Palmage. Erleichtern können Sie sich die Sache, wenn Sie Münzen mit geriffeltem Rand verwenden.
Der Vorteil dieser Methode liegt darin, daß Sie die Münze schnell und sicher zwischen die Finger bekommen und umgekehrt von dort auch wieder schnell in die Palmage. Halten Sie das Geldstück zunächst auf normale Weise mit Daumen und Zeigefinger. Dann greifen Mittel- und Ringfinger zu und klemmen es ein, während Daumen und Zeigefinger loslassen (Abb. 140). Die Finger beugen sich und bringen die Münze zum



Abb. 140

Handteller, wo sie eingeklemmt wird. Um sie wieder zum Vorschein zu bringen, werden alle Bewegungen in umgekehrter Reihenfolge wiederholt.
Auch die Stehpalmage läßt sich mit mehreren Münzen durchführen. Sollen die Münzen einzeln produziert werden, dann beugt sich der Mittelfinger ein und legt sich auf die oberste Münze, die er etwas hervorzieht. Von unten legt sich der Ringfinger gegen die vorstehende Münze, beide Finger klemmen sie fest und produzieren sie, während die anderen palmiert bleiben.

Die Fingerpalmage
Das ist die einfachste Methode, eine Münze zu palmieren, gleichzeitig auch die natürlichste. Das Geldstück wird einfach mit Mittel- und Ringfinger festgeklemmt

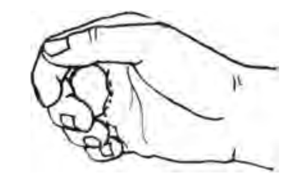


Abb. 141

(Abb.141). Kontrollieren Sie sich wieder im Spiegel, Sie werden feststellen, daß die Hand von selbst in eine völlig natürliche Haltung kommt.
Ein weiterer Vorteil dieser Methode liegt darin, daß sich Münzen der unterschiedlichsten Größen fingerpalmieren lassen! Schon aus diesem Grunde werden wir diese Palmage überwiegend anwenden.

Die Drehmünze
Diese Methode möchte ich mehr der Vollständigkeit halber erwähnen. Sie wurde lange Jahre von den Manipulatoren auf der Bühne benutzt, um die Hand von Vorder- und Rückseite leer zu zeigen und trotzdem dabei eine oder mehrere Münzen zu verbergen, ähnlich wie es bei der Drehkarte mit Spielkarten geschieht. Heute sieht man diesen Griff nur noch selten, er ist durch modernere ersetzt worden, die natürlicher wirken und leichter einzustudieren sind.
Bei der Drehmünze wird das Geldstück zwischen Zeige- und Kleinfinger eingeklemmt, und so entweder auf dem Handrücken (Abb. 142) oder im Handinnern (Abb. 143) verborgen. Jeweils die andere Handseite ist den Zuschauern zugekehrt. Beim Umdrehen der Hand wird die Münze von der einen Lage in die andere gebracht. Die einzelnen Phasen dazu zeigen die Abb. 143 bis 148. Beginnen wir bei der Abb. 143, die Münze befindet sich im Handinnern, der Handrücken zeigt zu den Zuschauern. Sie biegen Zeige- und Mittelfinger ein, schieben sie unter der Münze durch und strecken sie wieder aus. Die Münze wird dadurch gedreht und liegt dann auf dem Handrücken (Abb. 144 und 145).
Die Rückdrehung erfolgt auf die gleiche Weise. Zunächst wird die Hand nach unten gebogen (Abb. 146) und zur Faust geballt (Abb. 147), während sie gleichzeitig gedreht wird. Dabei schlüpfen die Finger unter der Münze durch; wenn sie ausgestreckt werden, ist diese im Handinnern verborgen (Abb. 148). Alle diese Bewegungen müssen ineinander übergehen. Bei richtiger Ausführung ist die Münze nie zu sehen.
Aber man kann die Drehmünze noch so geschickt ausführen, die Drehung der Hand wird immer etwas Unnatürliches an sich haben. Wie schon gesagt, es gibt einfachere Methoden. Hier eine davon:
Klemmen Sie die Münze zwischen Zeige- und Mittelfinger (Abb. 149). Wenn Sie die Hand ausstrecken und den Zuschauern den Handrücken zeigen, wird nichts zu sehen sein. Jetzt bewegen Sie die Hand nach rechts, so daß die Handfläche zu den Zuschauern gedreht wird. Dabei legt sich der Daumen auf die Münze und drückt sie zwischen die Finger hindurch nach hinten (Abb. 150). Jetzt sehen die Zuschauer

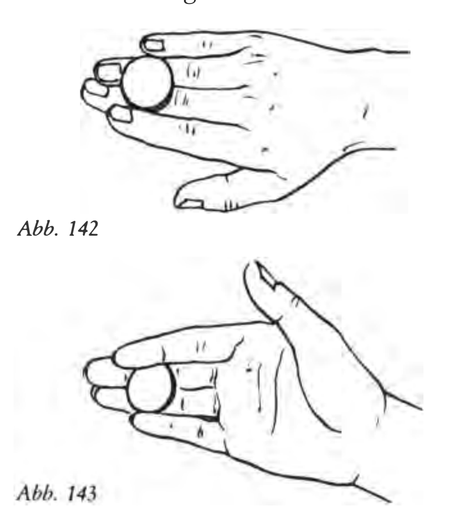


Abb. 142

Abb. 143

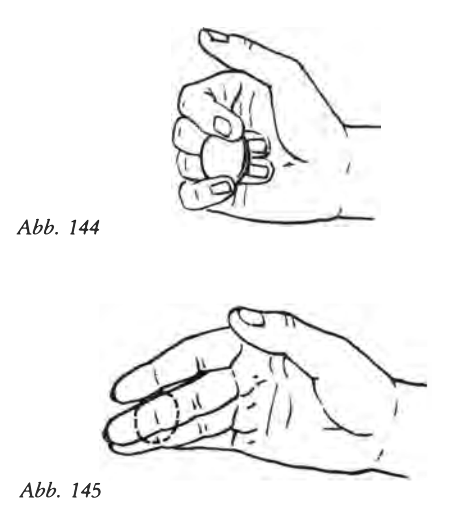


Abb. 144

Abb. 145

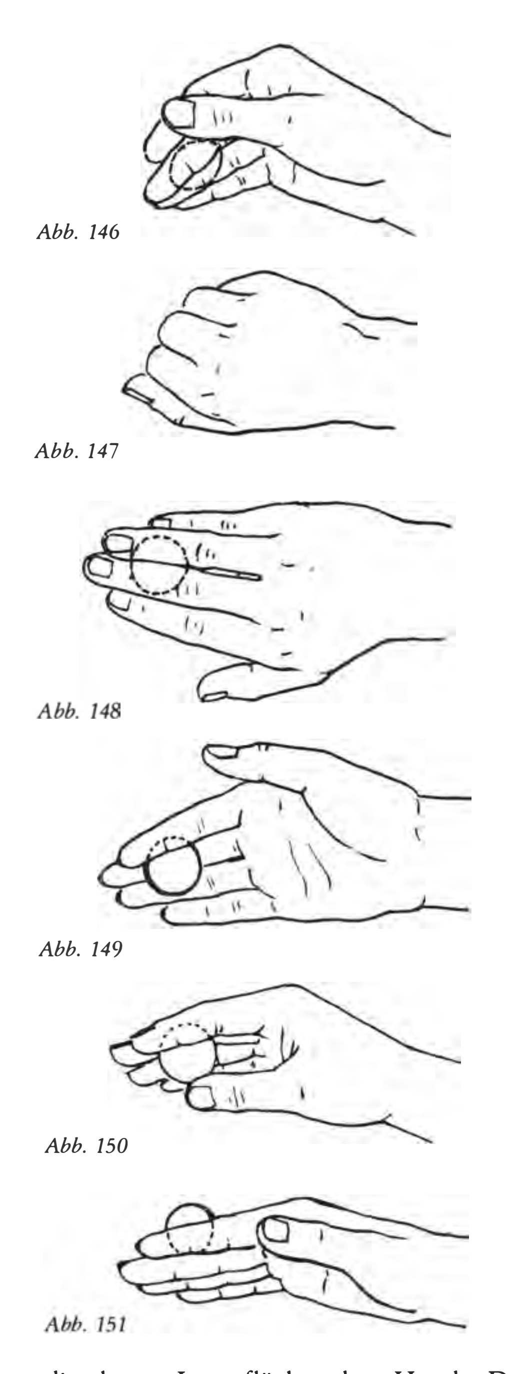

Abb. 146

Abb. 147

Abb. 148

Abb. 149

Abb. 150

Abb. 151

die leere Innenfläche der Hand. Den Daumen lassen Sie am besten über der Münze liegen, Sie decken damit den sicherlich noch etwas hervorstehenden Rand. Erst wenn Sie sicherer geworden sind, können Sie den Daumen auch noch entfernen (Abb. 151), die Münze darf dann zwischen den Fingern nicht mehr blitzen. Zurückholen können Sie die Münze nach dieser Methode allerdings nicht mehr, Sie greifen sie am besten aus der Luft.

Eine Münze verschwindet

Bei vielen Münzentricks muß man eine Münze verschwinden lassen. Für jeden, der Münzentricks vorführen möchte, empfiehlt sich die Einstudierung mehrerer Verschwindungsmethoden. In den meisten Fällen wird die Münze dabei scheinbar von einer Hand in die andere gegeben – oder genommen –, bleibt aber in Wirklichkeit in der haltenden Hand zurück. Diese Handlung wird in älteren Büchern als Changement bezeichnet. Es gibt unzählige Variationen dazu, eine immer raffinierter als die andere, hier möchte ich Ihnen nur vier beschreiben, dafür allerdings solche, die trotz einfacher Ausführung überaus täuschend sind.

Verschwinden mit klassischem Palmieren

Wenn Sie die klassische Palmage beherrschen, dann ist dieses Verschwinden spielend leicht und sehr überzeugend. Die Münze liegt in der rechten Hand, genau in der Position für das klassische Palmieren (Abb. 152). Die linke Hand geht unter die rechte, ihre Fingerspitzen berühren den rechten Handrücken. Jetzt dreht sich die rechte Hand um und läßt die Münze scheinbar in die linke fallen (Abb. 153). In Wirklichkeit bleibt sie in der rechten Hand in der Palmage zurück. Unter Deckung der rechten Hand schließt sich die linke zur Faust, dann geht die rechte zur Seite.
Machen Sie jetzt nicht den Fehler, die Hand zu schnell zu öffnen. Warten Sie einen Moment, die Finger pressen sich fest zusammen, dann blasen Sie auf die Hand, und jetzt erst öffnen Sie sie – aber jeden Finger einzeln. Beginnen Sie mit dem kleinen Finger, dann folgt der Ringfinger, dann die anderen, bis die Hand ausgestreckt ist. Zeigen Sie sie von beiden Seiten leer.

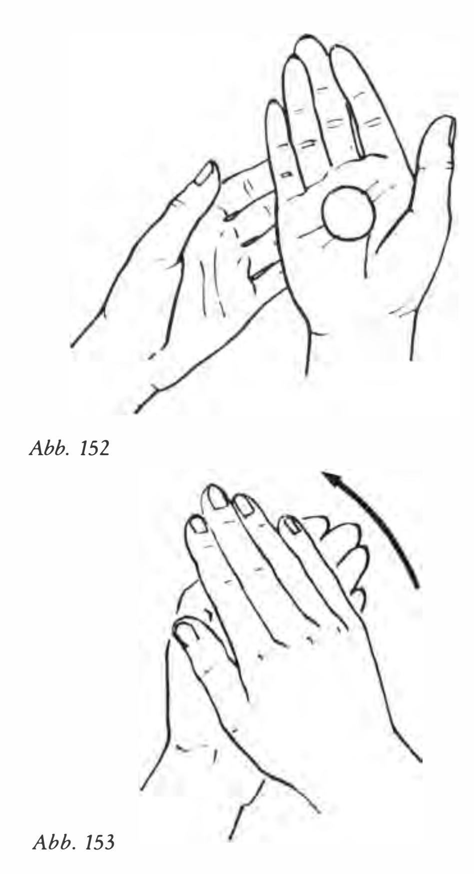


Abb. 152

Abb. 153

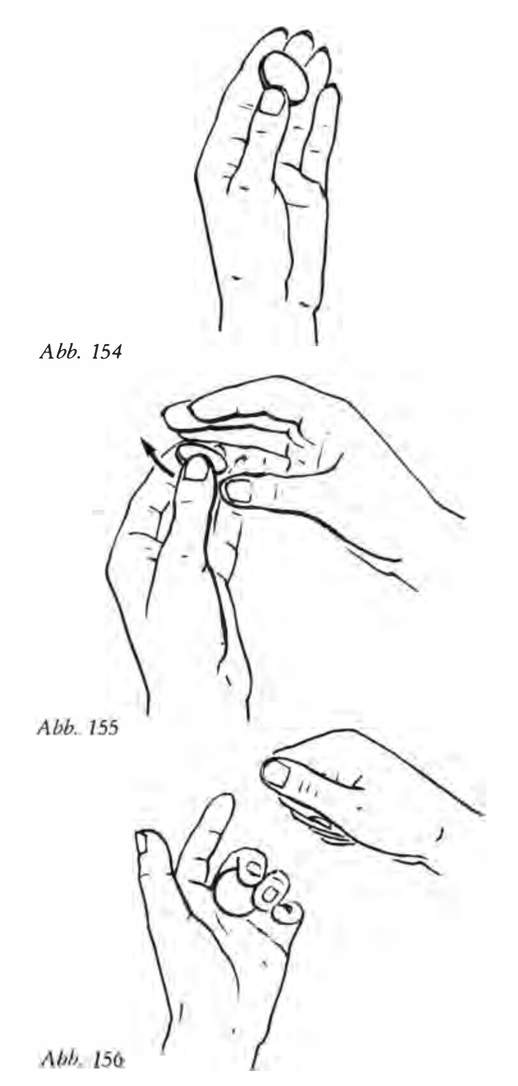


Abb. 154

Abb. 155

Abb. 156

Das scheinbare Übergeben der Münze üben Sie am besten wieder vor dem Spiegel. Werfen Sie die Münze erst einige Male reell in die andere Hand, dann machen Sie die Trickbewegung. Es muß genauso aussehen, als ob Sie es reell gemacht hätten!

Das Tourniquet

Mit diesem Namen bezeichnet man eine der ältesten Methoden, eine Münze verschwinden zu lassen. Generationen von Magiern haben diesen Griff benutzt und benutzen ihn weiterhin, denn er ist wirklich überzeugend. Sie können ihn für alle möglichen kleineren Gegenstände verwenden.

Halten Sie die Münze zwischen Daumen und Zeigefinger der linken Hand (Abb. 154). Mit der rechten kommen Sie von der Seite, um die Münze fortzunehmen (Abb. 155). Dabei geht der Daumen unter die Münze (s. Pfeil in Abb. 155), die vier Finger greifen darüber. Während sich die rechte Hand zur Faust ballt, fällt die Münze unbemerkt in die linke, wo sie fingerpalmiert wird (Abb. 156). Die rechte Hand bewegen Sie nach rechts, die linke drehen Sie mit dem Handteller zum Publikum, den linken Zeigefinger strecken Sie aus und deuten damit auf die rechte Faust. Diese »zerreibt« die Münze, öffnet sich, um sich leer zu präsentieren.

Daumenverschwinden

Bei dieser Methode halten Sie die Münze mit Daumen und Zeigefinger der linken

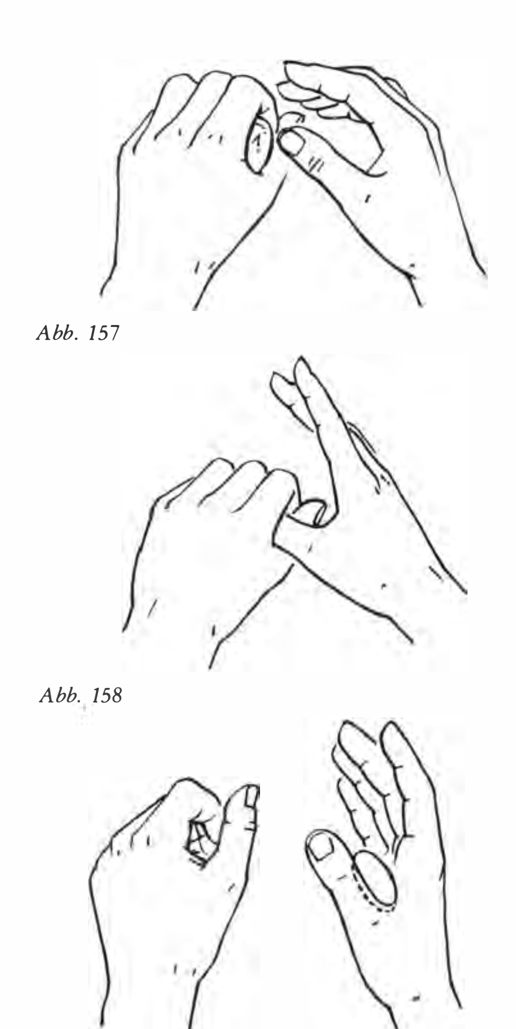


Abb. 157

Abb. 158

Abb. 159

Hand, indem Sie sie umschließen. Die Münze liegt gewissermaßen auf der Öffnung der losen Faust (Abb. 157). Die rechte Hand nähert sich, und mit dem Daumen schieben Sie die Münze in die linke Faust hinein (Abb. 158). Dabei drücken Sie mit dem Daumen gegen den oberen Rand der Münze, diese dreht sich, und der Daumen rutscht auf ihr entlang, ohne sie tiefer in die Faust zu drücken. Zuletzt müssen Sie den Daumen nur etwas krümmen, schon klemmt sich die Münze zwischen Daumenwurzel und vorderem Daumenglied fest (Abb. 159). Wenn Sie den Daumen aus der Faust ziehen, dann geht die Münze mit. Die Finger der rechten Hand decken diesen Vorgang.
Mit dem rechten Zeigefinger stoßen Sie noch einmal in die Faust, wobei Sie gegen den Ringfinger stoßen. Dieser bewegt sich etwas, der Eindruck entsteht, als ob die Münze noch tiefer in die Faust hineingestoßen wurde.

Das J.-Z.-Verschwinden

Als letztes Changement möchte ich Ihnen meine Lieblings-Münzen-Verschwinde-Methode beschreiben. In der linken Hand halten Sie die Münze zwischen den Spitzen von ausgestrecktem Daumen und Zeigefinger. die anderen Finger sind eingekrümmt. Die rechte Hand nähert sich weit geöffnet von hinten, um die Münze zu ergreifen. Diese Situation zeigt Abb. 160 aus der Sicht der Zuschauer. Die Finger der rechten

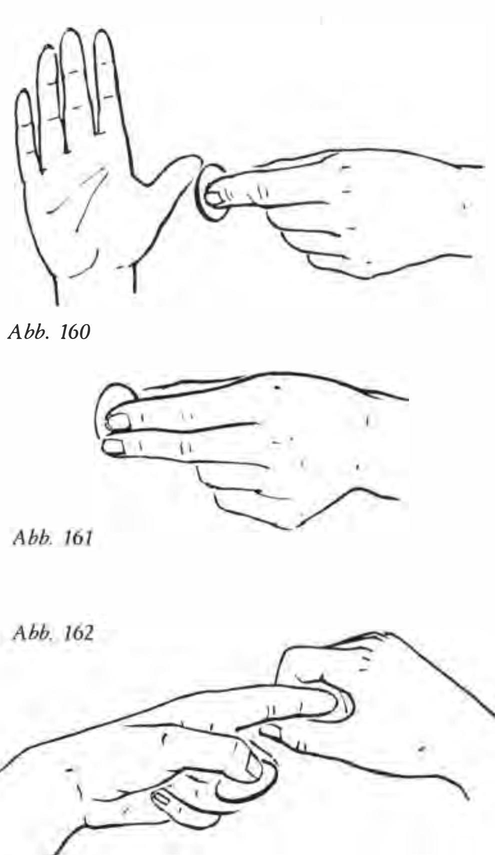


Abb. 160

Abb. 161

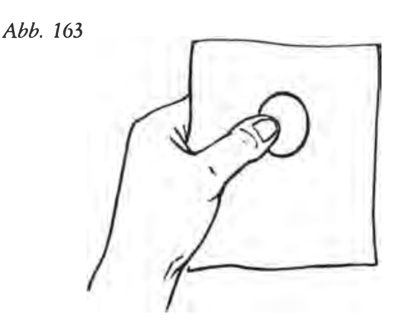
Abb. 162

Hand bewegen sich von oben kommend vor die Münze. Sobald diese gedeckt ist, führt die linke Hand zwei Bewegungen aus:
1. Der Mittelfinger streckt sich und legt sich unter dem Zeigefinger auf die Münze (Abb. 161 von vorn gesehen, jedoch ohne die deckende rechte Hand!).
2. Mittelfinger und Daumen biegen sich ein, wobei sie die Münze mitnehmen. Der Zeigefinger bleibt nach wie vor ausgestreckt, die rechte Hand schließt sich um ihn zur Faust. Abb. 162 zeigt die Situation, diesmal aus der Sicht des Vorführenden.
Der ganze Vorgang ist von vorn absolut nicht zu bemerken, wie Ihnen der Test vor dem Spiegel zeigen wird. Lassen Sie den Zeigefinger einen Moment in der rechten Faust, dann ziehen Sie diese mit einem scharfen Ruck nach rechts. Der Zeigefinger deutet noch einen Moment auf die rechte Hand, bevor sich diese öffnet, um zu zeigen, daß die Münze verschwunden ist.

Dieser Griff ist überaus täuschend, probieren Sie es aus!

Verschwinden aus gefaltetem Papier
Hierbei handelt es sich um ein Changement, der Trick gehört auch mehr in die Mikromagie, doch da wir einmal bei Verschwindemethoden sind, wollen wir ihn hier besprechen. Die Münze wird in ein Stückchen Papier eingewickelt, die Zuschauer können sogar noch fühlen, daß sie drinnen ist, und trotzdem verschwindet sie spurlos. Sie brauchen dazu ein quadratisches Stück Papier von etwa 10 bis 15 cm Seitenlänge, je nach Münzengröße. Sie können jede Art von Papier verwenden, Briefpapier oder

Abb. 163



Zeitungspapier, nur undurchsichtig muß es sein. Das Papier halten Sie in der linken Hand, die Münze schieben Sie unter den Daumen, wie es Abb. 163 zeigt. Drehen Sie die Hand, so daß die Zuschauer die Münze noch einmal sehen können, dann falten Sie die untere Hälfte des Papiers nach oben. Abb. 164 zeigt, daß die Kanten nicht genau aufeinanderliegen dürfen, die vordere muß etwa einen Zentimeter überstehen. Ein

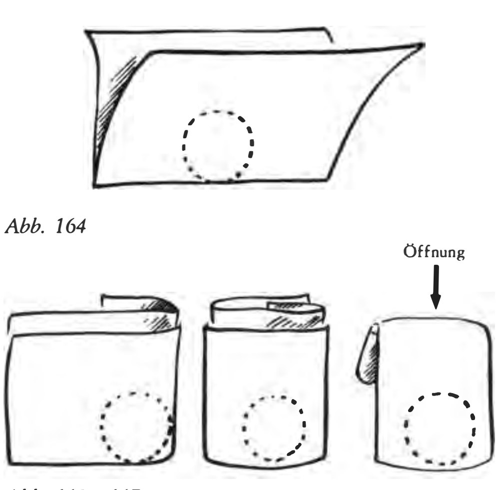


Abb. 164

Abb. 165—167

Drittel des Papiers wird von rechts nach links gefaltet (Abb. 165), ein Drittel von links nach rechts (Abb. 166), zuletzt wird der oben überstehende Zentimeter nach vorn umgefaltet (Abb. 167). Für die Zuschauer ist das Geldstück fest eingefaltet, in Wirklichkeit befindet sich oben eine Öffnung.
Drehen Sie das Päckchen so um, daß die Öffnung zwischen Daumen und Fingerspitzen kommt. So können Sie einen

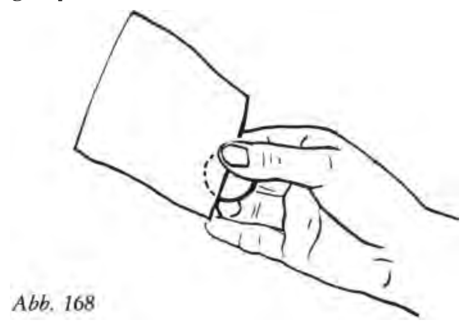


Abb. 168

Zuschauer fühlen lassen, daß sich die Münze noch im Papier befindet, Sie können mit dem Päckchen auch gegen ein Glas klopfen.
Wenn es soweit ist, lockern Sie den Griff der haltenden Finger, und die Münze rutscht in die Fingerpalmage der rechten Hand (Abb. 168). Jetzt können Sie das Papier zerreißen, wobei die Münze weiterhin palmiert bleibt, Sie können diese aber auch vollständig beiseitebringen. Dazu nehmen Sie das Päckchen in die linke Hand. Mit der rechten gehen Sie in die Tasche, lassen die palmierte Münze dort zurück und holen statt dessen eine Zündholzschachtel hervor. Diese überreichen Sie einem Zuschauer mit der Bitte, ein Hölzchen zu entzünden und das Päckchen anzubrennen. Wenn es richtig Feuer gefangen hat, werfen Sie es in einen Aschenbecher, wo es restlos verbrennt – und mit ihm anscheinend das Geld!

Münzen erscheinen

Wenn Sie mit Geldstücken zaubern wollen, dann können Sie einfach Ihre Geldbörse hervorholen und die entsprechenden Münzen herausnehmen. Mitunter empfiehlt es sich auch, Münzen zu entleihen. Aber wirklich magisch wirkt es, wenn Sie die benötigten Münzen erscheinen lassen. Sie können sie aus der Luft greifen, Sie können aber auch aus einem Tuch, zwischen zwei Spielkarten, aus einem Geldschein oder aus kleinen Dosen zum Vorschein kommen. Sie sollten sich diese Möglichkeit der Eröffnung eines Mikroprogramms nicht verschenken!
Die einfachste Methode wäre es, eine palmierte Münze scheinbar aus der Luft zu greifen. Merken Sie sich: Das Greifen aus der Luft muß tatsächlich so aussehen, als ob der Gegenstand, die Münze, in diesem Moment dort in der Luft erschiene. Die Bewegung muß wie ein Abpflücken wirken, nur dann hat man die Illusion des Erscheinens! Falsch ist es, die Hand in die Luft zu stoßen, am Ende der Bewegung den Gegenstand erscheinen zu lassen und dann am Schlußpunkt der Bewegung zu verharren. Es ist schwer, das mit Worten auszudrücken, vielleicht geht es mit einem konkreten Beispiel.
Die Münze ist in der rechten Hand fingerpalmiert. Schauen Sie nach links oben in die Luft, als ob Sie dort etwas entdecken würden. Heben Sie die rechte Hand etwas an, der ausgestreckte Zeigefinger deutet in die Luft, dann greifen Sie mit der Hand dorthin. Am Ende dieser Bewegung schieben Sie mit dem Daumen die Münze nach vorn. Aber jetzt verharren Sie nicht, sondern ziehen die Hand mit einer drehenden Bewegung – als ob Sie einen Apfel vom Baum pflücken würden – wieder ein Stück zurück, und jetzt erst kommt die Hand zur Ruhe, und man kann die erschienene Münze deutlich sehen.
Beachten Sie diesen kleinen Hinweis, diese Methode läßt sich für alle kleineren Gegenstände verwenden, z. B. für das Erscheinen eines Balles.
Effektvoll ist auch die Drehmünze. Verwenden Sie die weiter oben von mir beschriebene vereinfachte Methode (Abb. 149 bis 151). Sie zeigen also die Hand zunächst mit dem Rücken nach vorn vor, dann drehen Sie sie um und schieben die Münze auf den Handrücken. So zeigen Sie die Handfläche leer. Jetzt kommt der Griff in die Luft, diesmal nach rechts, da die Handfläche zu den Zuschauern zeigen muß. In der Luft krümmen Sie die Hand zur Faust (Abb. 169), der Daumen legt sich auf das



Abb. 169

Geldstück und zieht es nach vorn. Es wird dabei zwischen Daumen und Mittelfinger festgeklemmt. Der Zeigefinger ist frei, er



Abb. 170

wird angehoben und hinter die Münze gebracht, so daß diese in üblicher Weise zwischen Daumen und Zeigefinger vorgezeigt werden kann (Abb. 170).

Wiederholtes Münzenerscheinen

Wenn Sie zwei gleiche Münzen verwenden, können Sie damit ein ständig wiederholtes Erscheinen einer großen Anzahl Geldstücke vortäuschen.

In jeder Hand palmieren Sie eine Münze, indem Sie sie wie soeben beschrieben zwischen Zeige- und Mittelfinger im Handinnern einklemmen. Die rechte Hand wird leer gezeigt, wobei die Münze auf den Handrücken kommt. Anschließend wird sie aus der Luft gegriffen. Danach zeigt die rechte Hand mit der Handfläche zu den Zuschauern. Die linke Hand kommt von vorn, wobei ihr Handrücken immer zu den Zuschauern zeigt, und nimmt die soeben »gefangene« Münze fort. Während Daumen und Zeigefinger die sichtbare Münze ergreifen, wird die links palmierte zweite Münze hinter die rechte Hand gebracht und dort zwischen Zeige- und Mittelfinger eingeklemmt. Abb. 171 zeigt den Vorgang, wie Sie ihn selbst sehen. Auf Abb. 172 ist die Situation unmittelbar nach dem Austausch der Münzen dargestellt.

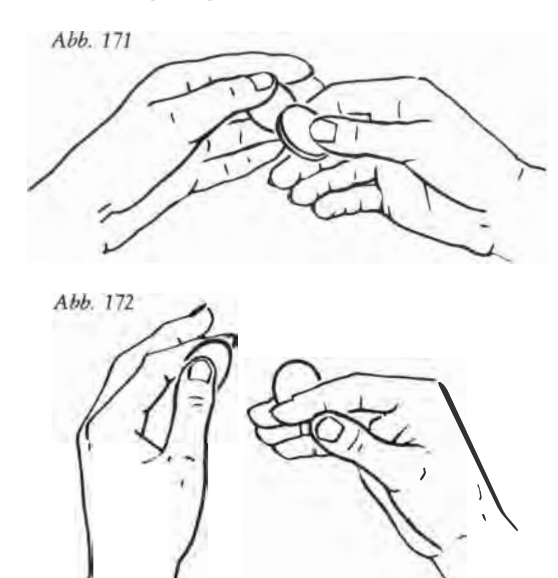


Abb. 171

Abb. 172

Die rechte Hand erscheint wieder leer. Die Münze wird von der linken Hand deutlich sichtbar in die Tasche gesteckt, dort allerdings wird sie sofort wieder zwischen Zeige- und Mittelfinger festgeklemmt. Wenn die Hand aus der Tasche kommt, wirkt sie für die Zuschauer leer. Außerdem richtet sich die Aufmerksamkeit sofort wieder auf die rechte Hand, die aus der Luft die zweite Münze holt. Der Vorgang kann nach Belieben fortgesetzt werden, jede erschienene Münze wird von der linken Hand abgenommen, wobei die links palmierte Münze in die rechte Hand überwechselt.

Es empfiehlt sich, vorher in die linke Tasche einige Münzen zu stecken, die Sie hinterher als die produzierten hervorholen können.

Der Spielgewinn

Diesen Trick benutze ich oft selbst zur Eröffnung meiner Münzenmagie. Die Zuschauer erleben es etwa so:

»Am Gelde hängt's, zum Gelde drängt's, nach Geld schreit die ganze Welt. Deshalb wollen wir mit Geld beginnen. Wie oft kommen Leute zu mir und fragen mich, ob ich auch Geld zaubern könne. Natürlich kann ich das, doch nehmen Sie es mir bitte nicht übel, wenn ich nur den eigenen Bedarf befriedige, die Sache wird mir sonst zu riskant.

Ich verwende dazu zwei Spielkarten, sie sind auf beiden Seiten leer. Sicherlich denken Sie jetzt: Erst redet er von Geld, und nun zeigt er uns Karten! Aber bitte, sie sind ja nur Mittel zum Zweck. Ich kenne einige Leute, die benutzen hin und wieder Spielkarten, um zusätzlich zu etwas Geld zu kommen. Doch so direkt wie bei mir klappt es bei den wenigsten. Ich lege die Karten zusammen, klopfe dagegen, schon

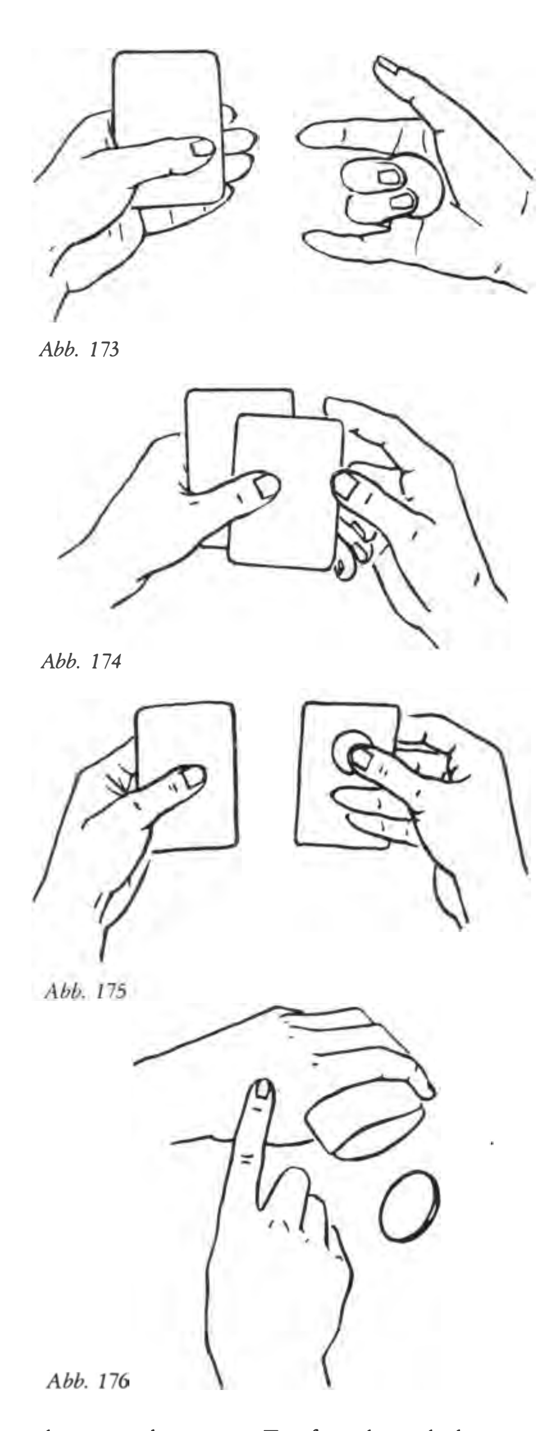

Abb. 173

Abb. 174

Abb. 175

Abb. 176

kommt das erste Fünfmarkstück heraus. Bitte sehr, beide Karten sind leer. Trotzdem erscheint hier ein zweites Geldstück. Nun noch ein drittes und schließlich ein viertes!«

Sie benötigen nichts weiter als zwei Spielkarten und vier Münzen, außerdem noch ein klein wenig Geschicklichkeit. In der rechten Hand verbergen Sie die vier Geldstücke (Abb. 173) in der Fingerpalmage, die linke hält die beiden Karten. Geben Sie eine Karte in die rechte Hand, wobei Sie mit dem rechten Daumen eine Münze auf die Rückseite dieser Karte schieben (Abb. 174). Diesen Griff kann man nicht näher beschreiben, probieren Sie es aus, es ist nicht schwer, Abb. 175 zeigt beide Hände nach der Ausführung. Die linke Hand dreht nun ihre Karte um, damit die Zuschauer die andere Seite sehen, dann werden beide Karten ausgetauscht. Dabei wird die linke Karte hinter die rechte geschoben, besser gesagt zwischen Karte und Münze. Diese liegt nun hinter der anderen Karte. Die vordere Karte nehmen Sie mit der linken Hand fort, zeigen sie ebenfalls von beiden Seiten und legen sie dann hinter die andere, so daß die Münze zwischen beide Karten kommt. Mit der linken nehmen Sie dann beide Karten so auf, wie es Abb. 176 zeigt. Der rechte Zeigefinger reibt den linken Handrücken, die erste Münze rutscht auf den Tisch.
Der Vorgang wiederholt sich so lange, bis alle Münzen erschienen sind! Und noch ein Hinweis: Führen Sie diesen Trick bitte nicht als selbständiges Kunststück vor, sondern nur als Einleitung zu anderen Münzentricks, z. B. zu einer Münzenwanderung.

Tricks mit Münzen

Münzenwanderung von Hand zu Hand

Sieben Geldstücke liegen auf dem Tisch, mit diesen wollen Sie eine Wanderung der Münzen von Hand zu Hand demonstrieren. Hören Sie zunächst einmal, was die Zuschauer erleben:
»Sie kennen sicher die eigenartige Tatsache, daß zu dem, der schon viel Geld hat, immer neues dazukommt, während derjenige, der

nur wenig besitzt, das bißchen meist auch noch verliert. Ich denke an Lotto und Toto, es gewinnen meist diejenigen, welche sowieso genug Geld haben, während ein armer Teufel, der seinen letzten Fünfziger riskiert, diesen auch noch verliert. Diese eigenartige Erscheinung will ich Ihnen mit sieben Münzen demonstrieren. In meine linke Hand nehme ich vier Münzen, in meine rechte die restlichen drei. Links ist also mehr Geld! Und das bewirkt, daß dort noch mehr hinkommt. Sehen Sie, es sind schon fünf Münzen, während hier rechts nur noch zwei vorhanden sind.
Wiederholen wir die Sache. Also fünf Münzen kommen in die linke Hand und zwei in die rechte. Einmal schütteln, schon hat das Schicksal erneut zugeschlagen, denn der Arme ist noch ärmer geworden – er hat nur noch eine Münze –, während der Reiche wieder etwas dazubekommen hat – hier sind es bereits sechs Geldstücke.
Sie, mein Herr, sind bitte so nett und nehmen diese sechs Geldstücke in Ihre Hand. Das letzte werfe ich Ihnen unsichtbar durch die Luft dazu. Zählen Sie bitte nach, Sie haben jetzt alle sieben Münzen in Ihrer Hand.«
Das Thema dieser Münzenwanderung ist uralt. Ich habe nur die Tricktechnik etwas modernisiert und ein paar Finessen eingebaut. Selbstverständlich benötigen Sie eine achte Münze, von der die Zuschauer natürlich nichts ahnen dürfen. Sie steckt in Ihrer Rocktasche und wird während der Erzählung über das Geld heimlich in der rechten Hand palmiert.
Strecken Sie die linke Hand aus, mit der rechten zählen Sie vier Münzen darauf, die Sie einzeln aufnehmen und dann auf den Handteller legen. Mit der vierten Münze legen Sie auch die palmierte in die linke Hand, die Sie sofort zur Faust schließen. Die restlichen drei Münzen nehmen Sie mit der rechten Hand auf. Dabei bringen Sie die erste gleich in die richtige Palmierposition. Ob Sie die klassische oder die Fingerpalmage anwenden, bleibt Ihnen überlassen. Die anderen beiden Münzen liegen lose über der so gut wie palmierten. Beide Hände werden zur Faust geschlossen. Dem Vortrag entsprechend werden die beiden losen Münzen aus der rechten Hand auf den Tisch geworfen. Die Hand selbst müssen Sie möglichst natürlich halten, damit niemand noch eine Münze darin vermutet. Außerdem wird die Aufmerksamkeit der Zuschauer sofort auf die linke Hand gerichtet, die sich mit dem Handteller nach oben öffnet und fünf Münzen vorzeigt. Der rechte Zeigefinger schiebt die Münzen einzeln nach vorn, wobei sie gezählt werden. Dabei bringen Sie eine Münze in die richtige Palmierposition.
Und jetzt kommt ein sehr überzeugender Griff. Weisen Sie nochmals auf die fünf Münzen hin, dann schütten Sie sie herüber in die rechte Hand. Dabei bleibt eine Münze links palmiert. Da die rechte Hand bereits eine palmierte Münze enthielt, sieht man dort auch wieder fünf Münzen, die Sie den Zuschauern noch einmal vorweisen. Alle fünf kommen zurück in die linke Hand, die jetzt bereits sechs Münzen enthält, wovon allerdings niemand etwas weiß. Die verbliebenen zwei Geldstücke nehmen Sie wieder mit der rechten Hand auf, wobei Sie eins palmieren. Wieder handeln Sie dem Vortrag entsprechend und werfen erst die lose Münze auf den Tisch, dann weisen Sie die sechs Münzen in der linken Hand vor. Verwenden Sie nochmals den gleichen Griff, werfen Sie also die sechs Münzen in die rechte Hand, wobei Sie links eine palmieren und rechts die palmierte hinzufügen, dann zeigen Sie rechts die sechs Münzen noch einmal deutlich vor.
Alle sechs Münzen kommen zurück in die linke Hand und von dort in die Hand eines Zuschauers, der also bereits sieben Münzen erhält, was er aber nicht weiß und auch nicht fühlen kann. Er muß außerdem nach Erhalt der Münzen die Hand sofort schließen und mit dem Handrücken nach oben auf den Tisch legen, so kann er nicht nachschauen.

Die letzte Münze nehmen Sie auf und lassen sie durch einen der weiter vorn beschriebenen Griffe verschwinden, dann werfen Sie sie scheinbar dem Zuschauer zu. Dieser zählt nach, und alles ist okay.

Kling!

Im Prinzip handelt es sich hierbei wieder um eine Münzenwanderung. Eine Münze wird in ein Tuch gewickelt, das ein Zuschauer halten muß, die andere Münze verschwindet aus den Händen des Künstlers und wandert zu der eingewickelten Münze. Man hört ein deutliches »Kling«, wenn sie dort eintrifft.

Sie benötigen zur Vorführung drei Münzen, z. B. ein Fünfmarkstück und zwei Einmarkstücke, außerdem ein undurchsichtiges Taschentuch. Ein Einmarkstück steckt in der linken Rocktasche, die anderen beiden Münzen und das Tuch liegen auf dem Tisch.

Bevor Sie mit der Vorführung beginnen, stecken Sie die linke Hand in die Tasche und fingerpalmieren das Markstück. Nun kann es losgehen. Mit der linken Hand nehmen Sie das Fünfmarkstück auf und zeigen es deutlich vor, wobei Sie es mit Daumen und Zeigefinger halten. Die anderen Finger sind eingebogen und decken die palmierte Münze. Mit der rechten Hand nehmen Sie das Tuch auf und decken es über die linke Hand, so daß das Fünfmarkstück etwa in die Tuchmitte gelangt. Übernehmen Sie dann Tuch und Inhalt mit der rechten, Zeigefinger und Daumen ergreifen durch das Tuch hindurch die bedeckte Münze (Abb. 177), die anderen Finger krümmen sich um das Tuch und halten das palmierte Markstück aus der linken Hand fest, wenn diese leer unter dem Tuch hervorkommt (Abb. 178).

Bitten Sie einen Zuschauer, die Münze unter dem Tuch festzuhalten. Sobald das geschehen ist, rutschen Sie mit der rechten Hand zur Seite, wobei Sie das Tuch weiterhin festhalten. Gleichzeitig greifen Sie mit der linken Hand zu und halten das

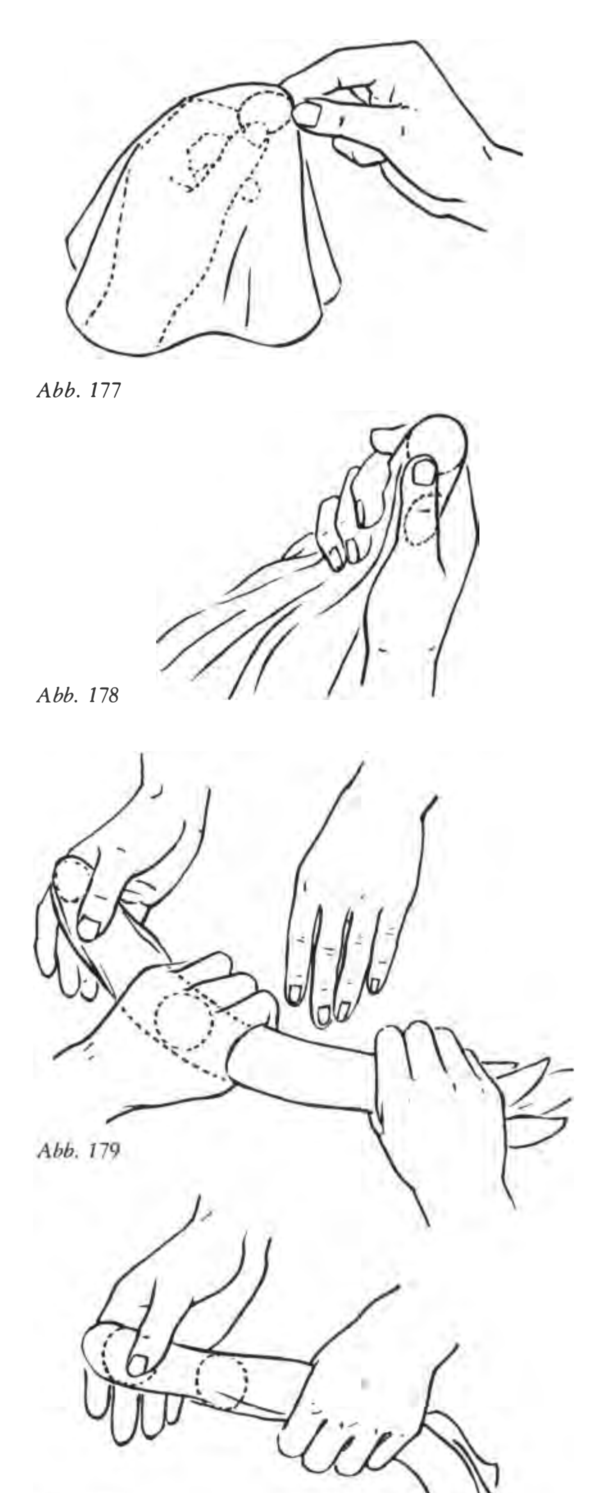


Abb. 177

Abb. 178

Abb. 179

Abb. 180

verborgene Markstück fest (Abb. 179). Bitten Sie den Zuschauer, mit der anderen Hand das Tuch festzuhalten, gewissermaßen um den Eingang zum Fünfmarkstück zu verschließen (Abb. 180). Achten Sie darauf, daß der Zuschauer das Tuch waagerecht und möglichst ruhig hält.

Nun nehmen Sie das andere Markstück auf und zeigen es noch einmal deutlich vor, bevor Sie es in die linke Hand nehmen. Dabei wenden Sie einen Changiergriff an, so daß die Münze in der rechten zurückbleibt. Mit der linken Faust schlagen Sie auf das Tuch, unmittelbar neben das vom Zuschauer gehaltene Fünfmarkstück, so daß dieses seinen Händen entgleitet und nach unten fällt. Dabei öffnen Sie Ihre Hand. Das Markstück ist verschwunden, gleichzeitig hört man aber im Tuch ein deutliches »Kling«, wenn die beiden Münzen zusammenstoßen (Abb. 181). Der Zuschauer darf das Tuch selbst öffnen, er wird beide Münzen vereint vorfinden, obwohl er selbst den Eingang verschlossen hatte!



Abb. 181

Durch das Taschentuch

Dies ist ein Stegreiftrick, den Sie jederzeit und überall vorführen können. Entleihen Sie sich dazu eine Münze und ein Taschentuch. Die Münze wird in das Tuch eingewickelt und durchdringt dieses auf mysteriöse Weise.

Mit Daumen und Zeigefinger der linken Hand ergreifen Sie das Geldstück und halten es hoch. Die rechte Hand deckt das Tuch darüber, so daß die Münze etwa in die Tuchmitte kommt. Halten Sie dabei das Geldstück für einen Moment mit der rechten Hand durch das Tuch hindurch fest, damit der linke Daumen die Münze loslassen und mit dem Tuch eine Falte bilden kann, die er von hinten gegen die Münze drückt (Abb.182). Das Ganze dauert nur einen Moment, von vorn ist nichts zu bemerken.

Mit den Worten: »Ich möchte Ihnen noch einmal zeigen, daß sich die Münze wirklich im Tuch befindet!« heben Sie dieses vorn an, so daß jeder das Geldstück sieht (Abb. 183). Die rechte Hand läßt das Tuch los und die linke schleudert es nach vorn. Dabei fällt nicht nur der hochgehobene Tuchteil nach vorn, sondern auch der vorher nach hinten

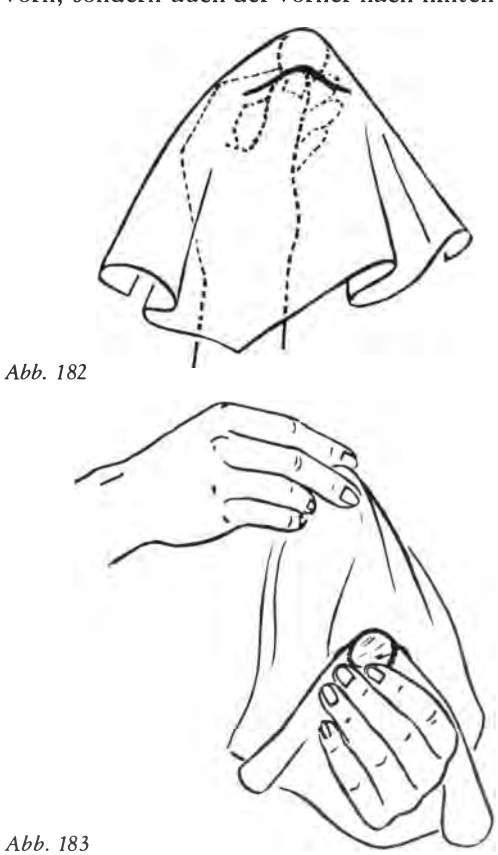


Abb. 182

Abb. 183

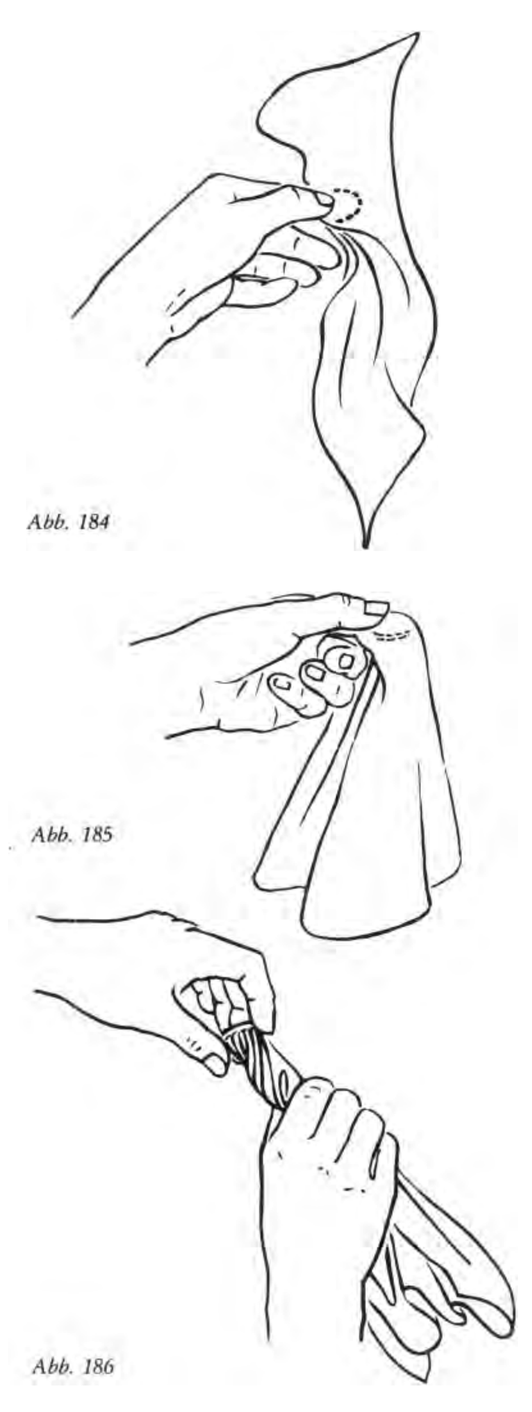


Abb. 184

Abb. 185

Abb. 186

hängende (Abb. 184). Die Münze befindet sich jetzt bereits außerhalb des Tuches, ist aber hinter diesem verborgen. Sie wird von den Fingern waagerecht gehalten (Abb. 185). Mit der rechten Hand ergreifen Sie das Tuch etwas unterhalb der Münze und drehen es zusammen (Abb. 186). Die rechte Hand umgreift diesen zusammengedrehten Teil, die linke zieht die Münze scheinbar durch das Tuch hindurch nach oben heraus. Hier noch eine weitere Methode, wie eine Münze ein Tuch durchdringen kann. Sie benötigen dazu einen Drahtring in Größe der verwendeten Münze (Abb. 187). Beide



Abb. 187

Enden des offenen Ringes sind scharf angeschliffen. Diesen Ring verbergen Sie in der Hand. Mit der gleichen Hand ergreifen Sie die Münze und legen sie unter das Tuch. Dort tritt der Ring an die Stelle des Geldstückes, d. h., er wird in das Tuch eingewickelt, während jenes palmiert wird. Von außen täuscht der Ring die Münze vor. Das Tuch wird zusammengedreht, und ein Zuschauer muß es festhalten. Sie nehmen die Tuchmitte in beide Hände, schieben den Ring durch das Tuch hindurch, was dank seiner Spitzen sehr leicht geht, palmieren ihn und werfen statt dessen die Münze auf den Tisch.

Der Gang durchs Nadelöhr

Es ist zwar kein Nadelöhr, durch das unsere Münze wandern soll, es ist ein entliehener Fingerring. Aber auch dieser ist ja für ein Fünfmarkstück viel zu klein.

Ein größeres Geldstück wird in ein Tuch gelegt, die Zipfel des Tuches werden zusammengenommen und durch einen Fingerring gesteckt (Abb. 188), das Tuch hält ein Zuschauer fest. Trotzdem befreit der Künstler Ring und Münze, ohne diese und das Tuch zu beschädigen.



Abb. 188

Für diesen nahezu klassischen Münzentrick gibt es eine ganze Anzahl verschiedener Methoden. Die meisten arbeiten mit einer präparierten Münze oder einem speziellen Ring. Wir wollen eine Methode wählen, die tatsächlich mit unpräparierten Gegenständen arbeitet, alles Benötigte können Sie sich von den Zuschauern entleihen.
Verwendet wird das im vorherigen Trick »Durch das Taschentuch« beschriebene Prinzip. Genau wie dort erläutert, wird die Münze scheinbar in das Tuch gewickelt (s. Abb. 182 bis 186). Sie halten dann die Münze fest, während ein Zuschauer die vier Ecken des Tuches durch einen Fingerring zieht. Wenn Sie das Einwickeln nur einigermaßen sorgfältig durchgeführt haben, ist von außen nichts von der Münze zu sehen. Sie ist in einer Tuchfalte verborgen, das Tuch mit Münze und Ring können Sie von allen Seiten zeigen, Sie können die vier Ecken des Tuches auch von zwei Zuschauern festhalten lassen (Abb. 189).
Mit beiden Händen bedecken Sie die Tuchmitte. Das gibt Ihnen die nötige Deckung, damit Sie zunächst die Münze und dann den Ring vom Tuch abziehen können. Glätten Sie das Tuch, dann zeigen Sie alles unversehrt vor.

Münzen durch den Tisch

Auch dies ist ein altes Thema. Wohl jeder Magier hat eine eigene Version dazu. Ich beschreibe Ihnen hier meine Ausführung, die einige Pluspunkte aufzuweisen hat:
Zunächst einmal werden drei entliehene Münzen verwendet, es können sogar Geldstücke verschiedenen Wertes sein. Sie benötigen keine Extramünze!
Zweitens durchdringt jede Münze einzeln den Tisch. Man hört sie deutlich in ein unter dem Tisch befindliches Wasserglas fallen, obwohl sich beide Hände des Vorführenden über der Tischplatte befinden!
Drittens brauchen Sie nie eine Münze zu palmieren. Die Vorführung am Tisch, in unmittelbarer Nähe der Zuschauer, ist absolut sauber.
Und viertens ist die Vorführung nicht schwer. In 20 Minuten haben Sie das Kunststück einstudiert.
Sie benötigen:
Ein sauberes, nicht zu großes Taschentuch, ein Wasserglas und drei Münzen, die Sie sich entleihen können. Anfängern empfehle ich, vor Beginn der Vorführung ein zweites Taschentuch ausgebreitet auf den Schoß zu legen. Haben Sie erst einige Routine in der Technik des Auf-den-Schoß-Werfens, dann ist das nicht mehr nötig.
Vorführung:
Zunächst breiten Sie das Tuch auf dem

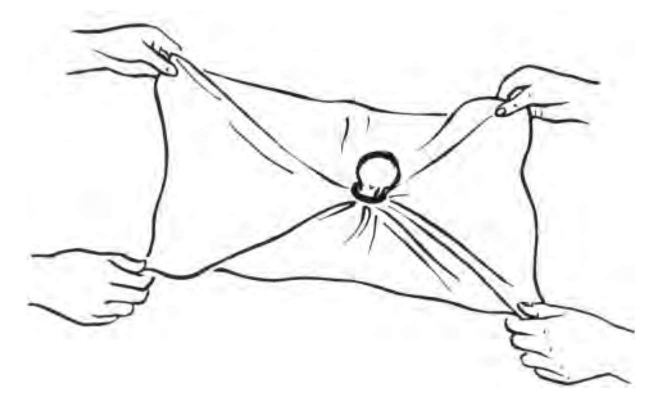


Abb. 189

Tisch aus, und zwar so, daß ein Zipfel etwas nach hinten herunterhängt. Nun leihen Sie sich drei Münzen und legen sie in die Tuchmitte. Dabei legen Sie zwei Geldstücke dicht zusammen, während das dritte etwas näher an der Tischkante liegt. Mit der linken Hand beginnen Sie, die Zipfel des Tuches hochzunehmen, wobei Sie mit dem linken Zipfel anfangen. Gleichzeitig geht die rechte Hand von rechts unter das Tuch und ergreift durch das Tuch hindurch die beiden zusammenliegenden Münzen. Dabei heben Sie die Tuchmitte etwas an. Die dritte Münze rutscht dadurch über die hintere Tuchecke auf den Schoß, der Vorgang ist nicht zu bemerken, das hochgehobene Tuch deckt ihn völlig. Außerdem sind beide Hände für den Zuschauer die ganze Zeit über sichtbar, niemand vermutet eine geheime Trickhandlung. Aus dem Tuch formen Sie einen Beutel, den Sie mit der rechten Hand festhalten.

Die linke Hand zeigen Sie leer, dann ergreifen Sie das Glas und gehen damit unter den Tisch. Halten Sie das Glas dabei nur mit Daumen und Zeigefinger, letzterer greift von oben in das Glas, der Daumen drückt von außen dagegen. Dadurch haben Sie die anderen drei Finger frei, mit ihnen können Sie im Vorbeigehen die auf dem Schoß liegende Münze aufnehmen. Das Glas klemmen Sie zwischen die Knie, die Münze legen Sie auf das linke Knie. Achten Sie darauf, daß die Hose keine Falten bildet. Nun kommen Sie mit der Hand wieder unter dem Tisch hervor.

Mit dem Beutel klopfen Sie dreimal auf den Tisch. Bei »drei« machen Sie mit den Beinen eine ruckartige Bewegung nach links, wodurch die Münze in das Glas fällt, was jeder hören kann. Öffnen Sie das Tuch, das dabei in die gleiche Lage wie vorher gebracht wird, und zeigen Sie, daß nur noch zwei Münzen drin sind. Mit der leeren linken Hand greifen Sie unter den Tisch und bringen das Glas hervor, wobei Sie mit der Münze klappern. Das Geldstück schütten Sie dann auf den Tisch neben das Tuch.

Der ganze Vorgang wird noch einmal wiederholt. Wieder rutscht beim Aufnehmen des Tuches eine Münze auf den Schoß, während die rechte Hand das Tuch, in dem die Zuschauer noch zwei Münzen vermuten, hält. Die linke Hand legt die dritte Münze in das Glas und geht damit unter den Tisch. Dort wird es wieder zwischen die Knie geklemmt und die Münze vom Schoß auf das linke Knie gelegt. Nun kann die zweite Münze den Tisch durchdringen. Öffnen Sie zunächst das Tuch und zeigen Sie, daß sich darin lediglich noch eine Münze befindet, danach holen Sie mit der linken Hand das Glas unter dem Tisch hervor und schütten es neben dem Tuch aus.

Jetzt soll die dritte Münze wandern. Das geht etwas anders vor sich. Zunächst einmal klemmen Sie das leere (!) Glas zwischen die Knie. Dann erst stellen Sie fest, daß ja die beiden Münzen in das Glas müssen. Mit der linken Hand nehmen Sie beide Geldstücke auf, gehen damit unter den Tisch und werfen sie ins Glas – so sieht es der Zuschauer. In Wirklichkeit werfen Sie aber nur eine Münze hinein, die andere legen Sie wieder auf das Knie.

Die letzte Münze wird nun in das Tuch eingewickelt. Dabei benutzen Sie einen alten Trick, um die Münze scheinbar verschwinden zu lassen. Legen Sie sie etwas oberhalb der Mitte auf das Tuch (Abb. 190), dann schlagen Sie den unteren Zipfel nach oben, falten das Tuch also zu einem Dreieck zusammen. Den umgeschlagenen Zipfel legen Sie etwa 3 cm höher als den anderen (Abb. 191). Von der Mitte her wickeln Sie das Tuch auf, um die darin liegende Münze herum. Sind Sie bei den Zipfeln angekommen, dann passen Sie auf, nur der untere darf wieder hervorkommen (Abb. 192). Nun ein Schlag auf das Tuch, die letzte Münze fällt ins Glas.

Mit der linken Hand ergreifen Sie den unteren Tuchzipfel, mit der rechten halten Sie den oberen fest, so ziehen Sie das Tuch auseinander. Die Münze ist anscheinend

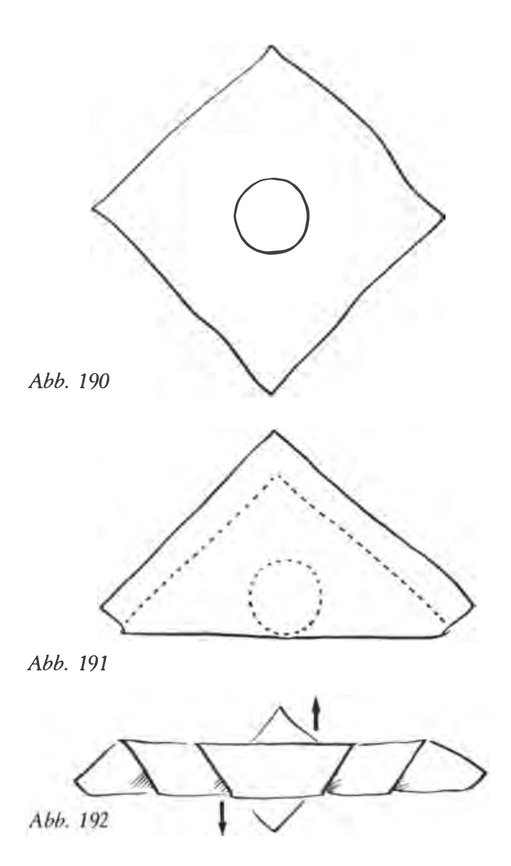


Abb. 190

Abb. 191

Abb. 192

verschwunden, in Wirklichkeit liegt sie unter dem Tuch!
Zeigen Sie die rechte Hand deutlich leer, dann greifen Sie unter den Tisch, um das Glas hervorzuholen. Schütteln Sie das Glas, so daß die Münzen kräftig klappern. Die Zuschauer können dadurch nicht erkennen, daß es sich nur um zwei Münzen handelt. Inzwischen haben Sie mit der linken Hand das Tuch ergriffen und ziehen es beiseite. Im gleichen Moment stülpt die rechte das Glas auf den Tisch, genau über die dort liegende Münze. Diese Bewegungen müssen gut aufeinander abgestimmt sein. Das Tuch wird weggesteckt, das Glas angehoben, unter ihm liegen die drei Münzen.
Noch einige Bemerkungen: Führen Sie dieses Kunststück nur auf einer weichen Unterlage vor. Notfalls geht ein Tisch mit Tischdecke, auf der blanken Tischplatte würde sich die Münze beim Aufrollen des Tuches durch Klappern verraten. Wenn Sie das Glas nach der zweiten Durchdringung zum Vorschein bringen, klappern Sie bitte nicht mit den Münzen, die Täuschung am Schluß ist dann größer. Die Zuschauer haben noch das Geräusch vom erstenmal im Ohr, wo nur mit einer Münze geklappert wurde. Deshalb glauben sie eher, daß es sich um drei Münzen handelt. Diese Täuschung des Gehörs trägt nicht unwesentlich zum Gelingen des Kunststückes bei.

21. Kapitel
Magie mit Bällen

Das älteste uns bekannte Zauberkunststück ist das Becherspiel, es wurde bereits im antiken Griechenland und Rom vorgeführt. In gewissem Sinne kann man das Becherspiel als eine Manipulation mit Bällen bezeichnen. Allerdings waren die verwendeten Bälle recht klein. Die großen Bälle, wie sie in der heutigen Magie benutzt werden, sind noch relativ jung. Erst gegen Ende des vorigen Jahrhunderts tauchen sie auf, Buatier de Kolta, der ideenreiche Erfinder auf dem Gebiet der Magie, soll auch die Billardbälle und vor allem das wichtige Hilfsmittel, die Halbschale, erfunden haben. Den Trick der sich vermehrenden Bälle, bei dem drei Bälle und eine Halbschale benutzt werden, brachte als erster der Zauberapparatehändler A. Rotherberg aus Chicago in den Handel, daher heißt er heute noch »Der Chicagoer Billardballtrick«.
Ich habe lange überlegt, ob ich dieses wichtige Trickprinzip der Magie in diesem Buch veröffentlichen soll. Sicherlich wird manch einer meiner Kollegen nicht meiner Meinung sein, doch fehlt in der deutschsprachigen Literatur eine umfassende Erklärung der Grundgriffe mit Bällen. Aus diesem Grunde seien hier die wichtigsten Griffe, eine komplette Routine und noch einige Einzeltricks erklärt. Der interessierte Amateur bekommt damit das Material in

die Hand, nach dem er schon lange gesucht hat, auch der Fachmann wird einige wichtige Hinweise und Tips für die Praxis finden. Und wenn wirklich ein Laie das Prinzip der Halbschale erfährt, so ist das auch kein Weltuntergang. Es wurde in Groschenheften und Kinderzauberkästen bereits breitgetreten, und trotzdem haben Billardballmanipulatoren nach wie vor auf der Bühne großen Erfolg. Es kommt eben darauf an, *wie* eine Sache vorgeführt wird. Hinzu kommt außerdem, daß unsere führenden Manipulatoren ohne Halbschale rein manipulativ arbeiten.
Zum Begriff Manipulationen sei noch einmal etwas Grundsätzliches gesagt, das ich zwar schon bei der Kartenkunst erwähnt habe, das aber nicht oft genug wiederholt werden kann:
Manipulationen sollen ausschließlich dazu dienen, magische Effekte zu erzielen, also scheinbar die natürlichen Gesetze aufzuheben. Sie dürfen nicht zum Protzen mit Geschicklichkeit und zu einer Art Jonglieren ausarten! Bälle verlocken direkt dazu, mit ihnen zu spielen. Manche Vorführer können sich nicht genug tun mit »Händewaschen« und »Händewedeln«, während das Publikum ungeduldig darauf wartet, daß endlich etwas geschieht. Vergessen Sie nie, daß die Magie eine Sparte der Unterhaltungskunst ist, daß es also Ihre Aufgabe ist, Ihr Publikum nach bestem Können zu *unterhalten!* Und dazu gehört nicht zuletzt die Aufrechterhaltung der Illusion des Magischen, was wiederum nur möglich ist, wenn alle Bewegungen so natürlich wie möglich sind.
Wählen Sie aus den nachfolgend beschriebenen Griffen nur die aus, die Ihnen am besten liegen. Orientieren Sie sich nicht unbedingt an großen Vorbildern; was bei dem einen natürlich wirkt, kann bei dem anderen ein Fremdkörper sein, der Stil und die Persönlichkeit lassen sich nicht so ohne weiteres übertragen. Halten Sie Ihren Ballakt lieber etwas kürzer, merzen Sie all die »hübschen« Griffe aus, die nicht unbedingt zur Erreichung eines gewünschten magischen Effektes nötig sind, gehen Sie nach einem bestimmten Plan vor, die Trickfolge muß einen Anfang, eine Mitte und einen Schluß haben und von den Zuschauern gut zu überschauen sein.

Materialien

Die Bälle

Für Billardballmanipulationen werden Bälle aus den verschiedensten Materialien verwendet. Die Apparatehandlungen liefern entweder leichte Holzbälle oder hohle Plastikbälle. Am idealsten sind feste Gummibälle, sie sind am griffigsten und rutschen kaum aus den Fingern. Gehen Sie einmal aufmerksam durch die Spielwarengeschäfte, sicherlich finden Sie Bälle, die zu Ihrer Hand passen. Die Farbe sollte nach Möglichkeit ein leuchtendes Rot sein, allenfalls noch ein strahlendes Weiß. Andere Farben sind höchstens für Färbeeffekte einzusetzen.
Beachten Sie auch die Größe der Bälle, die Hände sind nun einmal nicht alle gleich groß. Machen Sie nicht den Fehler, zu kleine Bälle zu kaufen. 40 mm Durchmesser ist das Minimum, größer dürfen sie immer sein. Sagen Sie nicht, Ihre Hand wäre zu klein, Sie könnten die Bälle nicht halten. Sie gewöhnen sich an die größeren Bälle, und je größer die Bälle, desto größer die Wirkung auf das Publikum.
Zur Feststellung der richtigen Größe halten Sie die Bälle wie in Abb. 193 zwischen den

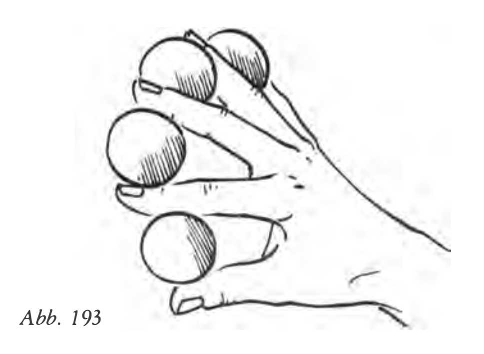


Abb. 193



Abb. 194

Fingern der rechten Hand. Das wird Ihnen zu Anfang sicherlich schwerfallen, doch die Finger gewöhnen sich daran. Nehmen Sie nun den Ball zwischen Zeige- und Mittelfinger fort und bewegen Sie den Mittelfinger nach innen, bis er die Mitte des Daumens berührt (Abb. 194). Dann strekken Sie die Finger wieder aus. Wenn dabei kein Ball aus der Hand fällt, dann probieren Sie dasselbe mit größeren Bällen. Die größten Bälle, die die korrekte Durchführung dieser Bewegung erlauben, sind die richtigen für Ihre Hände.

Die Halbschale

Dieses wunderbare Hilfsmittel ist ein hohler, halber Ball, so groß, daß er leicht über die verwendeten Bälle gleiten kann. Mit Ausnahme von Gummibällen, bei denen die Halbschale meist aus Metall ist, werden die Halbschalen aus dem gleichen Material wie die Bälle hergestellt. Es empfiehlt sich, ein kleines Stück Samt oder Filz in die Schale zu kleben, um das Geräusch zu dämpfen, das oftmals ertönt, wenn ein Ball in die Schale gelegt wird. Die Bälle dürfen nicht in der Schale klemmen. Wenn Sie Ball und Halbschale zwischen Daumen und Zeigefinger halten, so muß ein



Abb. 195

einfaches Heben des Mittelfingers den Ball aus der Schale holen. Abb. 195 zeigt, wie der Ball die Schale verläßt. Zu Beginn halten Sie Ball und Schale zwischen Daumen und Zeigefinger, Daumen unten, Finger oben, direkt an der Stelle, wo Schale und Ball zusammenstoßen. Mit dem Mittelfinger gehen Sie nach unten und berühren den Ball von unten, wo ihn der Daumen hält. Bewegen Sie jetzt den Mittelfinger in einem Halbkreis nach oben, so wird der Ball um den Zeigefinger herum gedreht, bis er auf diesem zu liegen kommt. Von vorn glaubt man zwei Bälle zu sehen. Das ist die Grundbewegung der sich vermehrenden Billardbälle.

Bälle werden Sie sicher zu kaufen bekommen, doch eine Halbschale nur im Fachhandel. Ein guter Drechsler kann Ihnen eine aus Holz drehen, aber mit etwas Glück können Sie sich auch selbst eine herstellen. Suchen Sie sich im Spielwarenhandel einen Zelluloidball passender Größe. Geben Sie nicht gleich auf, Sie finden sicher einen. Diesen zerschneiden Sie in zwei Hälften, die Sie ineinanderschieben und mit einem guten Klebstoff verkleben, am besten mit einem Hartkleber. Dadurch bekommt die Halbschale eine erhöhte Festigkeit.

Ballklammern

Bei allen Ballmanipulationen sind Sie gezwungen, Bälle so unter den Kleidern zu verbergen, daß Sie sie jederzeit leicht ergreifen – »stehlen« – können. Dazu gibt es die verschiedensten Haltevorrichtungen. Für mehrere Bälle empfiehlt sich ein schmaler Stoffschlauch, der unten mit einem Gummizug versehen ist. Er wird mit zwei oder drei Bällen gefüllt und mit Hilfe einer Sicherheitsnadel im Innern der Jacke so befestigt, daß seine Öffnung knapp über der unteren Jackettkante liegt. Ein leichter Druck läßt den untersten Ball herausgleiten, während der nächste an seine Stelle rutscht (Abb. 196).

Den am häufigsten verwendeten Halter zeigt Abb. 197. Zwei Drahtringe sind fe-

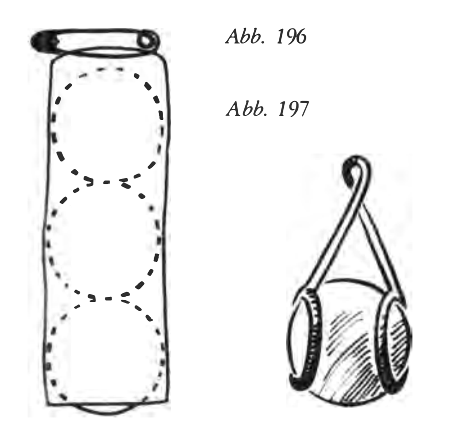

Abb. 196

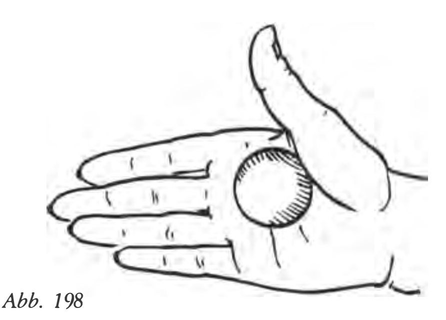
Abb. 197

dernd miteinander verbunden und halten den Ball sicher fest. Aus Draht können Sie sich solche Halter leicht selbst anfertigen.

Die Hände
Vielleicht wundern Sie sich, daß ich die Hände unter »Materialien« anführe. Aber sie sind unser wichtigstes Material, wir sollten ihnen deshalb etwas Aufmerksamkeit und Pflege schenken.
Schwierigkeiten gibt es bei zu trockenen oder bei zu feuchten Händen. Trockene Hände sollte man kurz vor der Vorstellung behandeln. Das einfachste ist Waschen mit klarem Wasser, aber diese Wirkung hält nicht lange vor. Besser ist Einreiben mit einer Glyzerincreme oder Einmassieren von reinem Glyzerin. Alle Palmagen gehen dann wesentlich leichter.
Bei zu feuchten Händen genügt es meist schon, vor der Vorführung kurze Zeit kaltes Wasser über die Hände laufen zu lassen. Notfalls kann man auch leicht pudern, aber nicht zu viel, sonst rutschen die Bälle!
Bei den meisten Menschen sind diese Hilfsmaßnahmen aber gar nicht nötig, normale Hände haben von Natur die richtige Griffigkeit.

Das Palmieren eines Billardballes

Die klassische Palmage (Handtellerpalmage)
Das ist die gleiche Palmage, wie wir sie schon bei Münzen kennengelernt haben. Legen Sie einen Ball auf die Handfläche, dann schieben Sie den Daumenballen nach innen, bis er gegen den Ball drückt und diesen im Handteller festhält (Abb. 198). Die Hand muß dabei ihre natürliche Stellung behalten, man darf ihr also nicht ansehen, daß sie einen Ball hält. Prüfen Sie die Hand zuerst ohne Ball, beachten Sie die leicht gekrümmten Finger und den wenig abgespreizten Daumen. Nun palmieren Sie den Ball und versuchen Sie, die gleiche Handstellung zu erreichen.
Die Hand, die nicht benötigt wird, hängt in natürlicher Haltung seitlich am Körper herunter. Daran ändert sich auch nichts, wenn die Hand einen Ball palmiert hält.
Üben Sie die Palmage mit beiden Händen. Legen Sie die Handflächen gegeneinander und geben Sie so einen Ball von einer Hand in die andere, ohne die Finger zu benutzen. Die Kontrolle wird allein durch den Druck des Daumenballens ausgeübt. Dieser Griff ist in der Praxis als Austauschpalmage bekannt und dient dazu, beide Hände nacheinander leer zu zeigen. Nehmen Sie am besten noch einen weiteren Ball zwischen Daumen und Zeigefinger. Diesen sichtbaren Ball legen Sie in die andere Hand, während gleichzeitig der palmierte Ball unsichtbar ebenfalls die Hand wechselt. In der Bewegung des Übergebens drehen Sie den Körper von links nach rechts, so daß die jeweils palmierende Hand immer mit dem Handrücken zum Publikum zeigt.
Hier noch einige Übungen zur sicheren Erlernung der Palmage. Halten Sie den Ball zwischen Daumen und Zeigefinger. Mit dem Daumen rollen Sie ihn über die Finger,


Abb. 198

bis Mittel- und Ringfinger den Ball ergreifen und ihn in die Handfläche bringen können. Der Daumen geht sofort wieder nach oben, und der Daumenballen preßt den Ball in die Handfläche. Eine kleine Einwärtsbewegung der Handwurzel des Kleinfingers erleichtert diesen Griff. Üben Sie das erst mit flach gehaltener Hand, später auch mit der senkrechten.
Auch Fingerbewegungen sind eine gute Übung. Spreizen Sie die Finger der palmierenden Hand und bewegen Sie jeden einzeln. Wenn der Ball dabei nicht mehr herausfällt, gehen Sie noch einen Schritt weiter. Nehmen Sie einen zweiten Ball zwischen Daumen und Zeigefinger und rollen ihn langsam zwischen Zeige- und Mittelfinger. Dazu bringen Sie den Mittelfinger unter den Ball – dort wo er vom Daumen gehalten wird –, lassen den Daumendruck nach und strecken die Finger. Dasselbe setzen Sie mit den anderen Fingern fort, bis der Ball zwischen Ring- und Kleinfinger angekommen ist. Durch umgekehrte Bewegungen rollen Sie den Ball dann wieder zurück.
Ich möchte besonders betonen, daß diese Übung ausschließlich dazu dient, Ihre Finger beweglich zu machen, während Sie einen Ball palmieren. Zeigen Sie diese Übung niemals – wie ich es leider schon oft erlebt habe – als Beweis Ihrer Geschicklichkeit dem Publikum!

Die Fingerpalmage

Wie bei Münzen ist auch bei Bällen diese Palmage viel leichter als die klassische. Der Ball wird vom gekrümmten Mittel- und Ringfinger gehalten. Die Haltung wirkt natürlicher, wenn auch der kleine Finger etwas eingebogen wird (Abb. 199). Der Zeigefinger bleibt ausgestreckt, er deutet auf die andere Hand. Auch die fingerpalmierende Hand wird bei Nichtgebrauch zur Seite gesenkt.

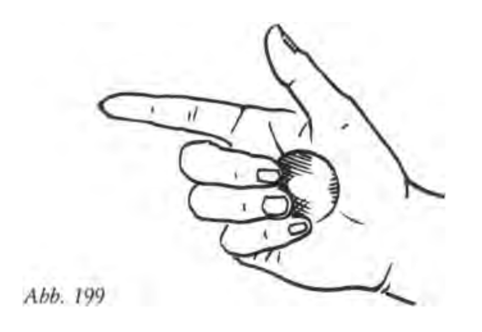


Abb. 199

Die Austauschpalmage

Eine Methode haben wir schon kennengelernt, die beim Übergeben eines sichtbaren Balles angewendet wird, hier noch weitere. Sie dienen alle dem Zweck, beide Hände nacheinander leer zu zeigen, obwohl ein Ball palmiert ist. Machen Sie bitte nicht den weitverbreiteten Fehler, diese Griffe zu oft anzuwenden. Das Publikum soll wirklich den Eindruck haben, die Hand ist leer, und nicht Ihre Geschicklichkeit bewundern, mit der Sie offensichtlich einen Ball verbergen.

1. Methode: Sie stehen rechtsprofil und haben in der rechten Hand einen Ball palmiert. Halten Sie die Hände, wie es Abb. 200 zeigt. Nun drehen Sie sich linksprofil. Während Sie dabei die Hände herumschwingen, rollt der Ball in die linke Palmage, die Stellung der Hände zeigt Abb. 201. Die gleichen Bewegungen können Sie



Abb. 200

Abb. 201

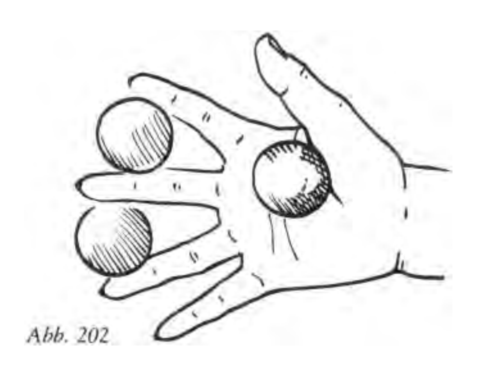


Abb. 202

Abb. 203

auch machen, wenn Sie einen oder mehrere Bälle zwischen den Fingern einer Hand halten und einen weiteren heimlich palmieren (Abb. 202).

2. Methode: Die rechte Hand hält einen Ball in der Handtellerpalmage. Halten Sie beide Hände etwa in Kinnhöhe mit den Handrücken zum Publikum. Die linke Hand drehen Sie mit der Handfläche nach vorn und bringen sie vor die rechte (Abb. 203). Unter Deckung der linken dreht sich auch die rechte Hand, bis der Ball auf dem linken Handrücken liegt (Abb. 204). Der rechte Daumen hält ihn hier fest, und die rechte Hand vollendet die Drehung (Abb. 205).

Um den Ball wieder rechts in die Palmage zu bringen, gehen Sie mit der rechten Hand in die Position der Abb. 204 zurück. Dann bewegen Sie beide Hände nach links und drehen sie langsam wieder mit dem Handrücken zum Publikum. Während dieser Drehung wird der Ball mit Hilfe des Daumens rechts in die Handtellerpalmage gebracht.

Der Griff ist nicht einfach, aber gut vorgeführt von überzeugender Wirkung.

3. Methode: Sie stehen linksprofil und haben in der linken Hand einen Ball palmiert. Um die Hände leer zu zeigen, streichen Sie zuerst mit dem Handrücken der rechten Hand über den Rücken der linken. Dieses Drüberstreichen wiederholt sich, diesmal aber mit dem Handrücken zu den Zuschauern. Dabei greifen die Spitzen von

Abb. 204

Abb. 205

Abb. 206

Daumen und Mittelfinger um die linke Hand herum, erfassen den Ball (Abb. 206) und ziehen ihn nach rechts mit ab. Anschließend wird er in der rechten Hand palmiert und die linke auf gleiche Weise leer gezeigt. Dieser Griff erinnert schon etwas an das berüchtigte »Händewaschen« der Manipulatoren früherer Zeit, gehen Sie sparsam mit solchen Griffen um!

Ein Ball verschwindet

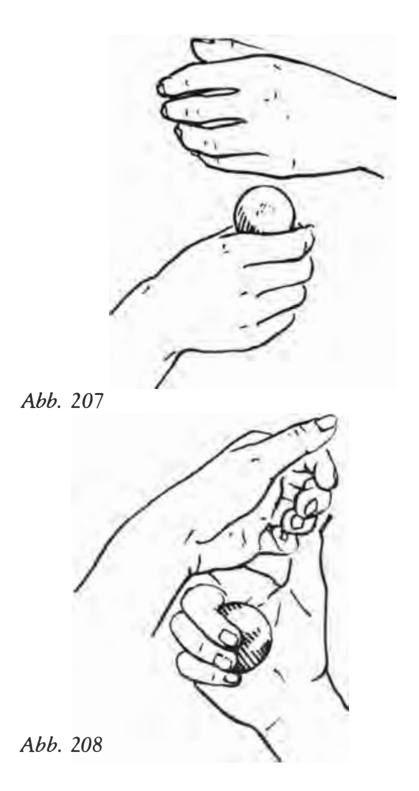


Abb. 207

Abb. 208

Wenn Sie die zwei Palmagen mit beiden Händen beherrschen, dann bereiten Ihnen die Erscheinungs- und Verschwindegriffe keinerlei Schwierigkeiten mehr. Ich habe prinzipiell nur die leichtesten Griffe für Sie ausgesucht, sie sind den komplizierten in jedem Fall vorzuziehen, weil sie gegenüber diesen natürlich wirken. Probieren Sie alle Griffe durch, studieren Sie aber nur einen oder zwei ein, die Ihnen am besten liegen.

1. Methode: Der Ball liegt auf der rechten Faust. Die linke Hand nähert sich von oben oder von der Seite, um den Ball fortzunehmen (Abb. 207). Während der Ball durch die zugreifende Hand gedeckt ist, öffnet sich die rechte so weit, daß der Ball in die Fingerpalmage gleiten kann (Abb. 208). Die linke Hand schließt sich so, als ob sie den Ball umfaßt hielte, die rechte fällt ungezwungen nach unten. Nach einem kurzen Moment kann die linke den Ball zerreiben oder ihn scheinbar in die Luft werfen, wo er verschwindet.
An dieser Stelle ein sehr wichtiges Wort zur Haltung der Hand, die scheinbar den Ball umschlossen hält. Die meisten Vorführenden achten nur auf die palmierende Hand, aber sie bedenken nicht, daß auch die den Ball scheinbar haltende Hand eine ganz bestimmte Form haben muß. Ein Ball ist ein massiver Gegenstand, er benötigt Platz! Nehmen Sie einen Ball in die Faust, dann schauen Sie sich die Handstellung im Spiegel an. Genauso muß Ihre Faust aussehen, wenn sie den Ball nur scheinbar hält. Drücken Sie die Finger zu stark zusammen, dann geht die ganze Illusion verloren. Das gilt analog für alle Gegenstände, die changiert werden, für Bälle, Eier, Uhren, Zigaretten usw.

2. Methode: Das Tourniquet
Diesen Griff kennen Sie bereits von den Münzenmanipulationen her. Wie dort schon gesagt, ist er für alle kleineren Gegenstände anwendbar. Lesen Sie bei den Münzen noch einmal nach, schauen Sie sich die Zeichnungen dort an, genauso wird es mit einem Ball gemacht. Die rechte Hand hält den Ball zwischen Zeigefinger und Daumen, Handfläche nach oben, die Rückseite der Finger zeigt zu den Zuschauern,. Die linke nähert sich von links, der Daumen geht unter den Ball, die vier Finger darüber, so nehmen Sie den Ball scheinbar fort. In Wirklichkeit fällt er rechts in die Fingerpalmage. Der Griff wirkt sehr überzeugend, wenn Sie die Handhaltung richtig

beachten. Die linke Hand muß wirklich so aussehen, als ob sie den Ball hielte, die rechte dagegen geht ungezwungen zur Seite. Auf keinen Fall darf die rechte Hand beim Hineinfallen des Balles eine Greifbewegung machen!

3. *Methode:* Das ist eine Abart des Tourniquets. Beide Hände werden wie in Abb. 209 gehalten, dann drehen Sie die linke Hand im Handgelenk und schließen die Finger scheinbar über dem Ball. Sobald dieser aber außer Sicht ist, wird er rechts fingerpalmiert (Abb. 210).
Ein wichtiger Punkt der Irreführung der Zuschauer besteht darin, die Hand, die den Ball fortnimmt, sofort von der anderen Hand zu entfernen. Die Augen der Zuschauer folgen dieser Bewegung, besonders dann, wenn Sie selbst auch auf diese Hand schauen und mit dem Zeigefinger der anderen darauf deuten.



Abb. 209



Abb. 210

4. *Methode:* Hierbei verschwindet der Ball, wenn man ihn scheinbar in die Luft wirft. Sie stehen linksprofil und werfen mit der

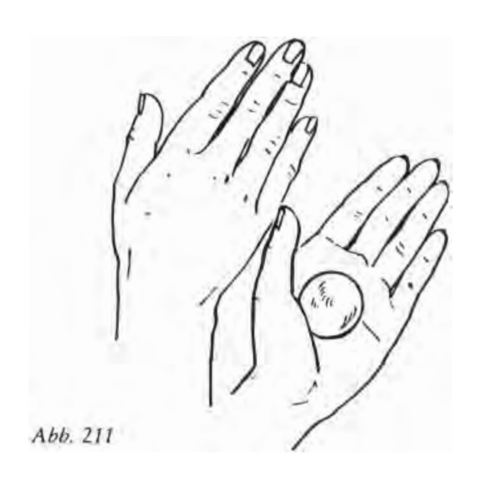


Abb. 211

linken Hand den Ball einige Male in die Luft, wobei die Wurfbewegung mit beiden Händen ausgeführt wird. Beim letzten Mal wird der Wurf nur angedeutet und der Ball links palmiert. Ihre Augen und damit auch die der Zuschauer folgen dem Flug des unsichtbaren Balles. Es entsteht die Illusion, daß er erst oben in der Luft verschwindet. Abb. 211 zeigt die Handstellung nach Beendigung der Wurfbewegung. Beachten Sie, daß die rechte Hand etwas höher liegt als die linke, damit das Publikum die leere Handfläche sehen kann.

5. *Methode:* Sie stehen rechtsprofil, die linke Hand befindet sich vor Ihrem Körper, Daumen nach unten und Handrücken zum Publikum, die rechte ist etwa 30 cm darun-

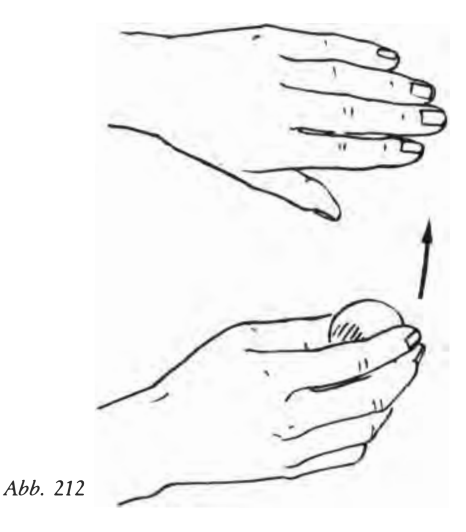


Abb. 212

ter und hält einen Ball zwischen den Fingerspitzen (Abb. 212). Werfen Sie den Ball von unten in die linke Hand hinein, die ihn auffängt, ohne ihre Stellung zu verändern (Abb. 213), ihn einen Moment festhält und dann wieder in die rechte fallen läßt. Der ganze Vorgang wiederholt sich, nur kommt diesmal die rechte Hand der linken etwas näher, etwa auf die halbe Entfernung wie beim ersten Wurf. Auch diesmal läßt die linke Hand den Ball nach dem Ergreifen wieder fallen.

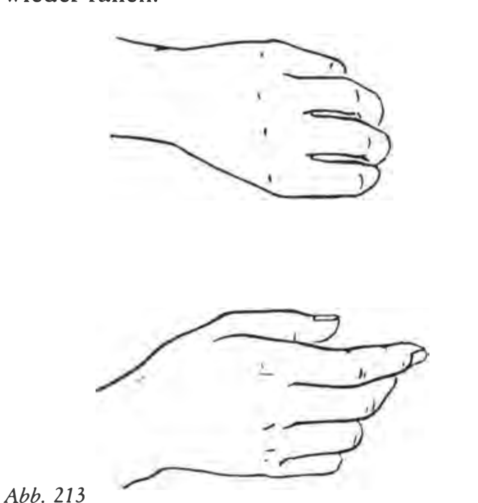
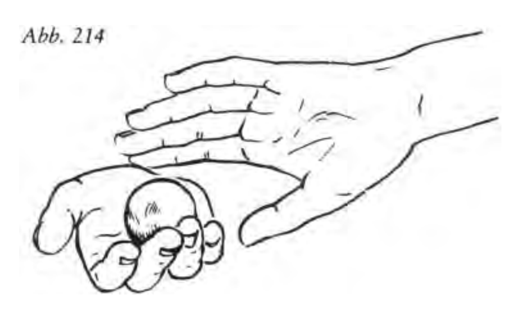


Abb. 213

Jetzt werfen Sie den Ball zum dritten Mal in die linke Hand, d. h., Sie führen die gleichen Bewegungen aus, nähern aber die rechte Hand der linken so weit, daß sich beide Hände berühren. In diesem Moment palmieren Sie den Ball rechts, während sich die linke Hand genauso schließt wie bei den anderen beiden Malen. Die rechte fällt in Ruhestellung.
Die mehrfache Wiederholung einer Handlung gewöhnt die Zuschauer an diese, die Überraschung ist hinterher um so größer. Führen Sie bitte nicht Trick 4 und 5 hintereinander aus!

6. Methode: Hier haben Sie ein sehr überzeugendes Verschwinden. Sie stehen etwas rechtsprofil, der Ball liegt auf den Fingern der ausgestreckten waagerecht gehaltenen

Abb. 214



rechten Hand. Die linke stellt sich hinter dem Ball mit geöffneter Handfläche in Greifposition auf, die Zuschauer können in die Handfläche hineinschauen (Abb. 214). Mit einer drehenden Bewegung nach vorn wird der Ball scheinbar fortgenommen, in Wirklichkeit bleibt er in der rechten Hand zurück. In einer Bewegung drehen sich beide Hände, so daß die Handrücken zu den Zuschauern zeigen. Die rechte Hand hält den Ball ungezwungen in der Fingerpalmage, die linke bildet eine Faust, als ob sie den Ball hielte.

Ein Ball erscheint

Ein verschwundener Ball muß zumeist in irgendeiner Form wiedererscheinen. Dabei sollten Sie die Methoden variieren, die Vorführung wird dadurch interessanter.

1. Methode: Der Ball erscheint zwischen den Fingern. Zunächst liegt der Ball in der Fingerpalmage. Die gewünschten Finger biegen sich noch weiter ein und spreizen sich, während der Daumen den Ball zwischen die Finger schiebt, z. B. zwischen Ring- und Kleinfinger. Dort wird der Ball festgeklemmt und die Finger ausgestreckt, blitzartig ist der Ball erschienen. Die Abb. 215 bis 217 zeigen den Vorgang.

2. Methode: Der Ball erscheint auf der Faust.
Sie halten den Ball in der Handteller- oder Fingerpalmage, dann bilden Sie eine lose Faust. Im Innern der Faust legt sich der Daumen unter den Ball (Abb. 218), wobei

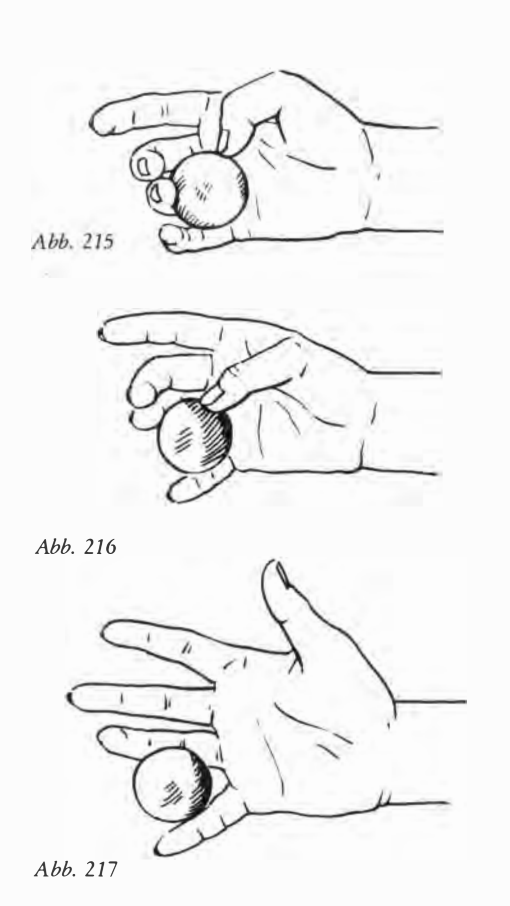


Abb. 215

Abb. 216

Abb. 217

die Faust etwas geöffnet gehalten wird, und drückt ihn nach oben. Wird im gleichen Moment die Faust stärker zusammengepreßt, dann erscheint der Ball blitzschnell auf der Faust liegend.



Abb. 218

3. *Methode:* Wieder auf der Faust
Bei dieser Methode steigt der Ball langsam aus der Faust empor. Drehen Sie die Faust mit der Kleinfingerseite nach oben, dann brauchen Sie den Ball nur mit dem Daumen herauszuschieben. Abb. 219 und 220 zeigen den Vorgang, wie ihn die Zuschauer sehen, Abb. 221 die Rückseite.

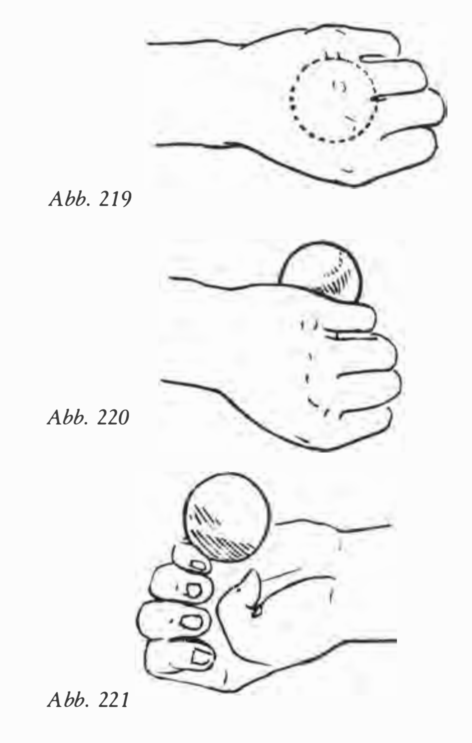


Abb. 219

Abb. 220

Abb. 221

4. *Methode:* Ein Ball erscheint zwischen den Händen.
Ein Ball wird im rechten Handteller palmiert. Sie stehen en face zu Ihren Zuschauern und heben beide Hände an, bis sie waagerecht vor dem Körper gehalten werden (Abb. 222). Jetzt bewegen Sie die Hände in Kreisen mehrere Male umeinander herum, wobei stets die Handrücken zu



Abb. 222

den Zuschauern zeigen. Wenn sich die rechte Hand wieder einmal vor der linken befindet, dann bringen Sie beide Hände zusammen, so daß der Ball zwischen ihnen festgeklemmt wird. Nun ziehen Sie die Hände auseinander, der Ball rollt dazwischen und erscheint schließlich zwischen den Fingerspitzen beider Hände (Abb. 223).

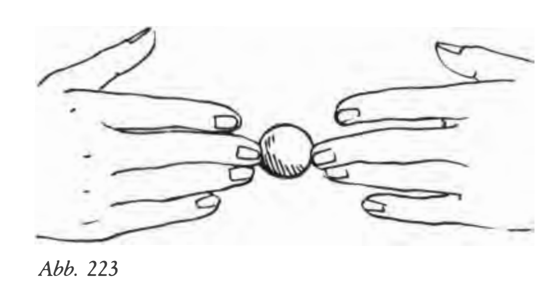


Abb. 223

Ballerscheinen mit Hilfe der Halbschale

Die im folgenden beschriebenen Griffe sind die Voraussetzung für die Vorführung des Chicagoer Billardballtricks. Sie sollten sie gründlich üben! Drei Bälle und eine Schale legen Sie zunächst auf den Tisch, um sie von dort aufzunehmen. Die genaue Routine folgt später. Und noch ein Tip: Stellen Sie sich beim Üben neben das Bett. Die heruntergefallenen Bälle finden Sie dann recht schnell wieder. Tun Sie das nicht, dann kriechen Sie mehr auf dem Fußboden herum, als Sie stehend üben.
Das Herausheben des Balles aus der Schale habe ich weiter vorn schon beschrieben (s. »Materialien« Abb. 195). Führen Sie diesen Griff bitte nie mit stillgehaltener Hand aus, eine kurze Bewegung zur Seite, der Ball ist scheinbar aus der Luft gekommen und niemand hat ihn kommen sehen. Ist der erste Ball erschienen (ein Ball und eine Halbschale), dann nehmen Sie vom Tisch den zweiten auf und halten ihn links in der Fingerpalmage. Bringen Sie die linke Hand zur rechten, Handrücken immer zum Publikum, dann erfassen Sie mit Daumen und Zeigefinger den soeben erschienenen Ball. In der gleichen Bewegung legen Sie den palmierten Ball von hinten in die Halbschale, Abb. 224 zeigt diesen Vorgang, wobei die linke Hand etwas geöffnet dargestellt ist, in Wirklichkeit deckt sie den ganzen Vorgang. Beide Bälle klopfen Sie gegeneinander, um zu zeigen, daß es wirklich massive Bälle sind, dann stecken Sie den Ball aus der linken Hand zwischen Mittel- und Ringfinger. Dadurch wird der Platz zwischen Zeige- und Mittelfinger frei zum Erscheinen des nächsten Balles.
Diese Methode wird von Anfängern meist angewendet, weil sie einfach ist. Es wirkt aber unschön, wenn der produzierte Ball immer zwischen den gleichen Fingern erscheint, das könnte die Zuschauer unter Umständen sogar zur richtigen Erklärung führen. Aus diesem Grunde empfehle ich die zwar etwas schwerere, aber ungleich elegantere Methode, den Ball jeweils zwischen zwei anderen Fingern erscheinen zu lassen.
Sie stecken den ersten erschienenen Ball in diesem Fall genau an die gleiche Stelle zwischen Zeige- und Mittelfinger zurück. Um den dritten Ball zum Vorschein zu bringen, muß der zweite – die Halbschale zählen wir als ersten Ball, weil es der Zuschauer so sieht – zunächst seinen Platz räumen. Der Ringfinger geht abwärts, bis er unter dem Zeigefinger zu liegen kommt



Abb. 224

(Abb. 225). Wird er wieder aufwärts gehoben, so rollt er den Ball um den Mittelfinger herum in seine neue Stellung zwischen Mittel- und Ringfinger. Nun kann der Mittelfinger mit der gleichen Bewegung den nächsten Ball aus der Schale holen (Abb. 226). Die Bewegungsabläufe sind schwer zu beschreiben, aber anhand der Abbildungen werden Sie die Sache schon meistern. Das Publikum sieht die Hand wie in Abb. 227. Jetzt nehmen Sie den letzten Ball auf und bringen ihn auf gleiche Weise in die Schale.

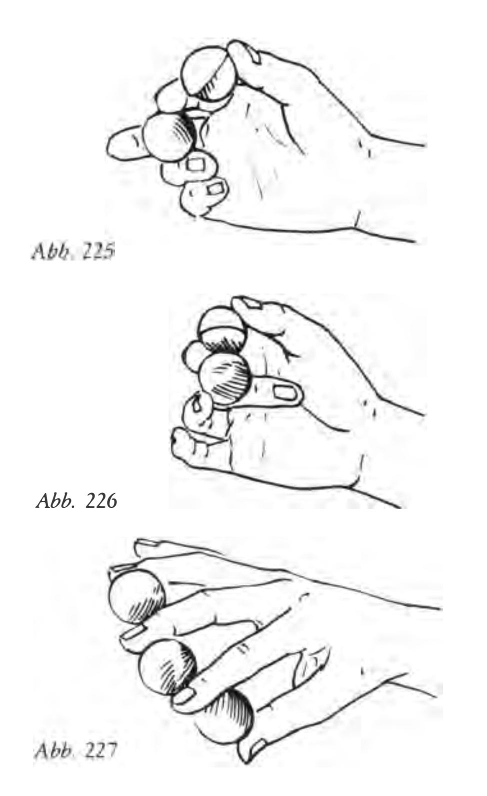


Abb. 225

Abb. 226

Abb. 227

Um den vierten Ball erscheinen zu lassen, müssen die beiden anderen ihre Plätze verändern: Der Ball zwischen Mittel- und Ringfinger wird zwischen Ring- und Kleinfinger gerollt, und der Ball zwischen Zeige- und Mittelfinger kommt zwischen Mittel- und Ringfinger, damit der Platz neben der Schale für den vierten Ball frei wird. Der schwierigste Teil dieser Griffolge ist die Arbeit mit dem Kleinfinger. Abb. 228 zeigt die Situation, wenn der letzte Ball aus der Schale gehoben wird. In den Abbildungen ist die Hand der Deutlichkeit halber mit dem Daumen nach oben dargestellt, während der Vorführung wenden Sie natür-



Abb. 228

lich den Handrücken zu den Zuschauern, der Daumen zeigt dann nach unten.
Einige Finessen:
Nachdem Sie den ersten Ball aus der Schale produziert haben, können Sie Ball und Schale als zwei Vollbälle vorzeigen. Rollen

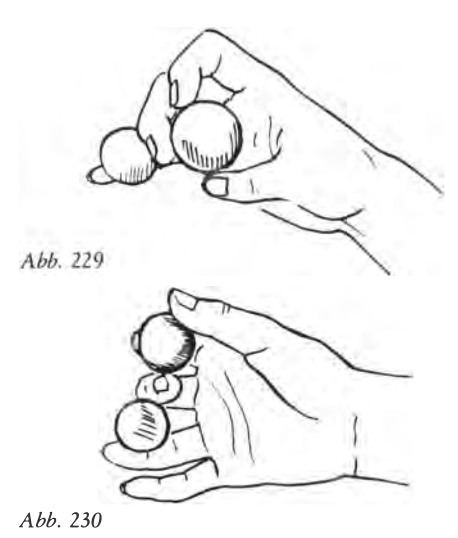


Abb. 229

Abb. 230

Sie den erschienenen Ball gleich weiter zwischen Mittel- und Ringfinger. Die Spitze des Mittelfingers legen Sie an die Schalenseite (Abb.229). Wenn Sie nun die Hand mit der Innenseite zum Publikum drehen, hält der Mittelfinger die Schale. Dadurch kommt deren runde Seite nach vorn (Abb. 230). Beim Zurückdrehen der Hand zieht der Zeigefinger die Schale wieder in die alte Lage, wobei Daumen und Mittelfinger als Drehpunkte benutzt werden.
Eine weitere, recht einfache Methode, den gleichen Effekt zu erzielen, besteht darin, mit dem Zeigefinger der anderen Hand auf die Schale zu deuten. Dabei legt er sich an die Unterseite der Schale (Abb. 231) und hält sie in dieser Lage fest, wenn die Hand gedreht wird. Daumen und rechter Zeigefinger bilden die Drehpunkte. Um die alte Lage wiederherzustellen, wird der Zeigefinger erneut an die Schale gelegt (Abb. 232), er hält sie an der Unterkante fest, während sich die Hand herumdreht.

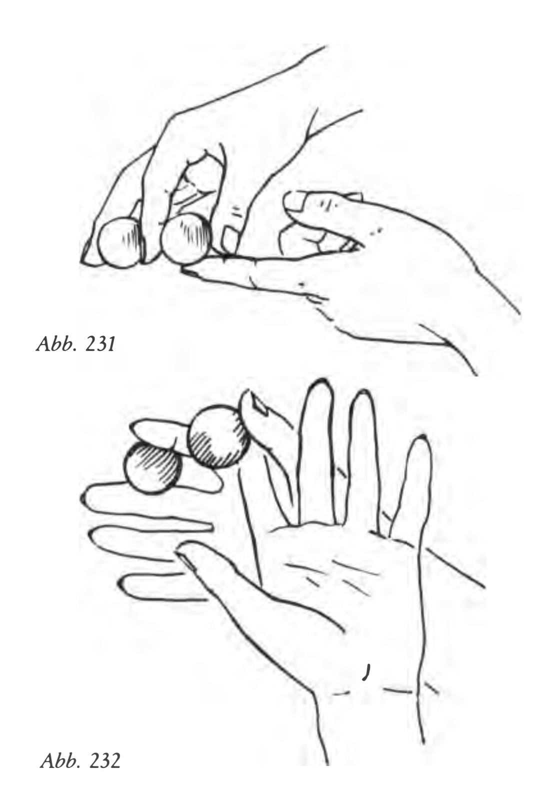

Abb. 231

Abb. 232

Der Chicagoer Billardballtrick

Wenn Sie die bisher beschriebenen Manipulationen gewissenhaft geübt haben, so können Sie nun mit der ersten vollständigen Routine beginnen. Ich beschreibe sie in drei Teilen, zunächst kommt das Erscheinen von vier Bällen, dann das Verschwinden und zuletzt ein zusätzliches Erscheinen von weiteren vier Bällen, also eine Acht-Ball-Routine. Alle Momente der Ablenkung habe ich exakt eingebaut, alle unnötigen Bewegungen eliminiert und alle verdächtigen Stellen nach Möglichkeit überspielt. An keiner einzigen Stelle der ganzen Vorführung greifen Sie z. B. unmotiviert in die Tasche!

Teil 1: Vier Bälle erscheinen
Zur Vorführung benötigen Sie drei Vollbälle, eine Halbschale, zwei Ballklammern, ein Feuerzeug und ein gefülltes Zigarettenetui. Diese Gegenstände verteilen Sie wie folgt:

Das Feuerzeug und ein Ball befinden sich in der rechten Rocktasche. Das Zigarettenetui stecken Sie in die linke Jakkettinnentasche, daneben hängt ein Ballhalter, geladen mit einem Ball plus Halbschale. Links unter dem Jackett ist der zweite Halter mit dem letzten Ball so angebracht, daß der Ball kurz über der Rockkante hängt. Außerdem sollte ein Aschenbecher in der Nähe stehen, da ich etwas dagegen habe, wenn brennende Zigaretten auf die Erde geworfen und ausgetreten werden.

Vorführung
1. Mit der rechten Hand holen Sie das Zigarettenetui aus der Tasche, klappen es auf, entnehmen ihm eine Zigarette und stecken diese in den Mund. Das Etui stekken Sie wieder weg. Dabei können Sie ganz unabsichtlich beide Hände leer zeigen. Nun holen Sie aus der rechten Tasche das Feuerzeug und brennen sich die Zigarette an. Benutzen Sie bitte ein Feuerzeug, das auch wirklich funktioniert! Wenn Sie es wegstecken, palmieren Sie den ersten Ball. Mit der palmierenden Hand nehmen Sie die Zigarette aus dem Mund.
Übernehmen Sie die Zigarette mit der linken Hand, wobei das Publikum sieht, daß diese Hand leer ist. Gleichzeitig wird aber auch der Ball von der rechten in die linke Hand gebracht, Abb. 233 zeigt den Beginn dieses Vorganges. Beide Handflächen legen sich zusammen, der Ball kommt in die linke Handfläche, während Sie sich gleichzeitig linksprofil drehen. Jetzt können Sie die rechte Hand leer zeigen und zur Faust schließen.


Abb. 233

2. Mit der linken Hand stecken Sie die Zigarette in den Mund, dann blasen Sie etwas Rauch auf die rechte Faust. Sie öffnen diese, doch nichts hat sich ereignet, Ihr Gesicht drückt Überraschung aus. Inzwischen hat sich die linke Hand zur Faust geformt und drückt den Ball nach oben heraus (Methode 2 oder 3 Ballerscheinen). Wenn Sie wollen, können Sie auch dabei Rauch auf die Hand blasen.
Die Zigarette kommt wieder in den Mund, die rechte Hand nimmt den erschienenen Ball scheinbar aus der linken (Methode 1, 2 oder 3 Ballverschwinden). Mit der linken nehmen Sie die Zigarette aus dem Mund und blasen Rauch auf die rechte Hand, diese öffnet sich, der Ball ist verschwunden. Die rechte Hand übernimmt die Zigarette, ein Zug, ein Blasen auf die linke, schon ist der Ball wieder erschienen (Methode 1 Ballerscheinen).

3. Die Zigarette werfen Sie fort, am besten in einen bereitstehenden Aschenbecher. Dann nehmen Sie den Ball in die rechte Hand und werfen ihn hoch. Das wiederholen Sie noch einmal. Beim dritten Wurf palmieren Sie den Ball (Ballverschwinden 4. Methode). Mit der linken Hand heben Sie das linke Revers etwas an, mit der rechten holen Sie den soeben verschwundenen Ball unter dem Jackett hervor. In Wirklichkeit ist es der Ball mit Schale, den Sie aus der Klammer nehmen, der erste Ball bleibt nach wie vor palmiert. Bisher standen Sie en face, jetzt gehen Sie zur Linksprofilstellung über, wobei Sie den sichtbaren Ball (plus Schale) und gleichzeitig den palmierten in die linke Hand übergeben (Austauschpalmage). Nun können Sie auch die rechte Hand von beiden Seiten leer zeigen.

4. Mit Daumen und Zeigefinger der rechten Hand nehmen Sie Ball und Schale aus der linken fort. Jetzt kann die Produktion beginnen. In einer kurzen Armbewegung verdoppeln Sie den Ball. Mit der linken Hand nehmen Sie den erschienenen Ball fort, wobei der palmierte in die Schale gelegt wird, und klopfen beide Bälle aneinander, dann stecken Sie den Ball zwischen Zeige- und Mittelfinger zurück. Bei dieser Gelegenheit entfernen Sie den Ball aus der Schale wieder und palmieren ihn links.

5. Jetzt folgt ein kleines Zwischenspiel, eine Ballwanderung durch den Körper. Beugen Sie sich etwas vor, beide Arme hängen an den Seiten herunter. Mit der rechten Hand stoßen Sie seitlich gegen den rechten Oberschenkel, wobei Sie den Ball in die Schale gleiten lassen. Gleichzeitig bringen Sie mit der linken den bisher palmierten Ball am linken Oberschenkel hervor. Mit umgekehrten Bewegungen wird der Ball wieder links in die Palmage gebracht und rechts aus der Schale gehoben. Nun richten Sie sich auf, die linke Hand geht zur rechten und nimmt den Ball auf, wobei der palmierte wieder in die Schale kommt. Jede Hand hält einen Ball und zeigt ihn deutlich vor, wobei man genau sehen kann, daß nichts weiter in den Händen verborgen ist. Schließlich kommt der Ball wieder an seinen Platz zurück.

6. Die linke Hand sinkt an der Seite herab und legt sich über den hinter der Rockkante verborgenen Ball. Diese Hand dürfen Sie jetzt nicht mehr bewegen! Sie schauen auf die rechte Hand, dabei neigen Sie den Kopf nach links und senken die linke Schulter. Dadurch senkt sich automatisch die untere Jackettkante, die linke Hand liegt jetzt direkt über dem Ball, ohne daß sie sich bewegt hat. Während jetzt in der rechten Hand der dritte Ball erscheint und alle Aufmerksamkeit darauf gerichtet ist, richten Sie Ihren Körper wieder gerade. Dadurch zieht sich die Jackettkante nach oben und der Ball gleitet in die linke Hand, ohne daß diese eine Bewegung zu machen braucht.
Die linke Hand geht zur rechten, um den palmierten Ball in die Schale zu legen und wieder die Bälle aneinanderzuklopfen.

7. Auf die bekannte Weise erscheint in der rechten Hand nun noch der vierte Ball. Haben die Zuschauer die Schlußphase genügend bewundert, dann senken Sie die

Hand mit den Bällen in einen Hut oder eine Ablage und lassen sie dort hineinfallen. Sie können sie auch mit der linken Hand einzeln aus der rechten nehmen und dann ablegen. Damit haben Sie eine kurze, aber effektvolle Routine beendet. Sie können sie nach eigenem Ermessen weiter ausbauen, können Ballfärbungen einbauen (s. weiter hinten) oder können die Bälle auch wieder verschwinden lassen. Ob das allerdings zweckmäßig ist, darüber streiten sich die Fachleute. Manche behaupten, es gehöre geradezu zum klassischen Kulturerbe, die Bälle hinterher auch wieder verschwinden zu lassen, andere sind der Meinung, mit dem Erscheinen von vier Bällen ist der absolute Höhepunkt erreicht, da sollte man aufhören! Das stufenweise Verschwinden der Bälle ist effektmäßig nur ein Abbau, außerdem werden die gleichen Griffe dabei oft wiederholt. Ich schließe mich der letzten Meinung an, möchte Ihnen aber trotzdem eine Methode des Verschwindens der vier Bälle beschreiben, vielleicht sind Sie der ersten Meinung!

Teil 2: Die Bälle verschwinden

Zusätzlich zu den Requisiten des ersten Teiles benötigen Sie noch ein rotes Tuch, das Sie in die linke äußere Rocktasche stecken.

Wir haben also die Situation nach Punkt 7 der obigen Routine: Die rechte Hand hält vier Bälle, wovon einer eine Halbschale ist.

Fahren wir fort:

8. Den Ball zwischen Mittel- und Ringfinger nehmen Sie mit der linken Hand fort und werfen ihn einmal in die Luft. Beim zweiten Mal palmieren Sie ihn, um ihn hinter dem linken Knie wieder zum Vorschein zu bringen. Den Ball stecken sie an seine alte Stelle zurück.

9. Jetzt nehmen Sie scheinbar den Ball zwischen Zeige- und Mittelfinger fort, in Wirklichkeit kommt er in die Halbschale. Die linke Hand tut so, als ob sie den Ball hielte und wirft ihn in die Luft. Er verschwindet spurlos, und Sie können die linke Hand deutlich leer zeigen.

10. Als nächsten nehmen Sie den Ball zwischen Ring- und Kleinfinger fort, klopfen damit gegen die anderen Bälle und stecken ihn schließlich zwischen Zeige- und Mittelfinger, wobei Sie gleichzeitig den Ball aus der Schale abpalmieren. Halten Sie die Hand ungezwungen, am besten, Sie vergessen jetzt für ein Weilchen, daß Sie einen Ball palmiert halten.

Mit der rechten Hand machen Sie eine kleine Aufwärtsbewegung, wobei Sie den Ball, der zwischen Zeige- und Mittelfinger lag, in die Schale gleiten und gleichzeitig den anderen Ball über den Mittelfinger hinwegrollen lassen, bis er zwischen Zeige- und Mittelfinger zu liegen kommt. Machen Sie jetzt eine kurze Pause, das Publikum muß merken, daß wieder ein Ball verschwunden ist und Sie nur noch zwei in der Hand haben. Es empfiehlt sich, die Hand auch einmal kurz umzudrehen, um die zwei Bälle von der Rückseite zu zeigen. In dieser schnellen Bewegung ist die geladene Halbschale nicht zu entdecken.

11. Ich nehme an, Sie haben nicht vergessen, daß Sie in der linken Hand noch immer einen Ball palmieren. Der muß jetzt beiseitegeschafft werden. Nehmen Sie mit der linken Hand den losen Ball aus der rechten, dann stecken Sie ihn ganz offensichtlich in die linke Hosentasche. Der palmierte Ball bleibt ebenfalls darin, so sind Sie auf einen Schlag zwei Bälle los. Aber natürlich müssen Sie das Einstecken motivieren. Die rechte Hand geht mit dem verbliebenen Ball (plus Schale) von außen an die Hose in die Gegend der Hosentasche , um dort den Ball aus der Schale zu heben. Es sieht aus, als hätte der soeben eingesteckte Ball den Hosenstoff durchdrungen.

12. Wieder nehmen Sie mit der linken Hand scheinbar einen Ball aus der rechten fort, tatsächlich geht er in die Halbschale hinein. Machen Sie mit der Hand eine Bewegung, als würden Sie den Ball auf die Erde werfen, dann heben Sie den linken

Fuß und treten auf diesen fortgeworfenen imaginären Ball, etwa so, wie man ein lästiges Insekt tottritt.
13. Die rechte Hand hält nun noch einen einzigen Ball in der Halbschale. Übergeben Sie den Ball von der rechten in die linke Hand, wobei Sie aber die Halbschale rechts zurückbehalten. Ganz offensichtlich stekken Sie dann die rechte Hand in die Hosentasche und lassen dort die Halbschale. Das Publikum wird raunen, und wenn nicht, dann tun Sie so, als hätten Sie etwas gehört. Schauen Sie auf die linke Hand, dann aufs Publikum, dann schütteln Sie den Kopf und lächeln, schließlich öffnen Sie die Hand, der Ball ist noch da. Aber mit dieser Finte sind Sie die Halbschale losgeworden.
14. Durch Ihren ganz speziellen Lieblingsgriff können Sie nun den letzten Ball verschwinden lassen. Behalten Sie ihn solange in der anderen Hand palmiert, bis Sie ihn ohne Gefahr der Entdeckung ablegen können.
Dazu kann das rote Tuch dienen. Sie übernehmen also den Ball zum letzten Mal von der linken in die rechte Hand, behalten ihn aber links palmiert zurück. Nach kurzer Pause – Sie schauen nur auf die rechte Hand – geht die linke ruhig in die Tasche und kommt sofort mit dem Tuch wieder zum Vorschein, der Ball bleibt natürlich in der Tasche zurück. Das Tuch legen Sie lose auf die rechte Faust, diese führen Sie dann zum Munde. Dort öffnen Sie sie etwas und blasen das Tuch durch die Faust hindurch in die Luft. Das flatternde Tuch fangen Sie mit der linken Hand wieder auf, wobei die Zuschauer deutlich Ihre beiden leeren Hände sehen können.

Teil 3: Acht Bälle erscheinen
Es ist natürlich eine sehr große Steigerung des Effektes, wenn nach dem Erscheinen der ersten vier Bälle in der anderen Hand noch einmal vier erscheinen. Um das manuell zu bewerkstelligen, muß man schon eine gehörige Portion Fingerfertigkeit aufbringen, das Wort von der jahrelangen

Abb. 234


Übung ist hier wohl angebracht. Aber es gibt auch eine Methode, wie man fast den gleichen Effekt mit wesentlich weniger Fertigkeiten erzielen kann. Verwendet wird das in der Abb. 234 dargestellte Hilfsmittel. Es besteht aus vier Bällen, die angebohrt und mit Stäbchen fest verbunden sind. Zweckmäßig ist es, die Verbindungen fleischfarben zu streichen.
Dieses Hilfsmittel hängt in einer Ballklammer an der rechten Brustseite unter dem Jackett. Sie können dazu die übliche Klammer (s. Abb. 197) verwenden, sie nimmt den obersten Ball auf, die anderen hängen nach unten. Die Vorführung spielt sich wie folgt ab.
In der rechten Hand befinden sich drei sichtbare Bälle, der vierte Ball soll erscheinen. Während die Bälle bisher immer mit ausgestrecktem rechtem Arm entweder en face oder linksprofil stehend erschienen, bewegen Sie jetzt die rechte Hand im Halbkreis an Ihrem Körper vorbei nach links, gleichzeitig drehen Sie sich in die Rechtsprofilstellung. Die linke Hand ist dadurch weitgehend gedeckt.
Stoßen Sie mit der rechten Hand nach vorn, wobei Sie gleichzeitig den vierten Ball erscheinen lassen. Das gibt so viel Ablenkung, daß Sie mit der linken Hand unter die Jacke greifen und dort den Vierersatz aus der Klammer ziehen können. Die linke Hand geht dann unter Deckung des rechten Armes nach vorne, wobei die Bälle in die richtige Lage zwischen den Fingern gebracht werden. Hat die linke die rechte fast erreicht, dann drehen Sie sich wieder en face und ziehen beide Hände ruckartig auseinander. In der linken Hand sind ebenfalls vier Bälle erschienen. Zeigen Sie beide

Hände mit den Handrücken nach vorn vor, es ist dann nichts zu bemerken.
Die Bälle aus der linken Hand müssen Sie jetzt ablegen, natürlich in einen Behälter, damit man nicht sieht, daß sie zusammenhängen. Legen Sie die anderen gleich mit ab, denn nach so einem Höhepunkt wirkt es recht läppisch, nun noch vier Bälle einzeln verschwinden zu lassen.

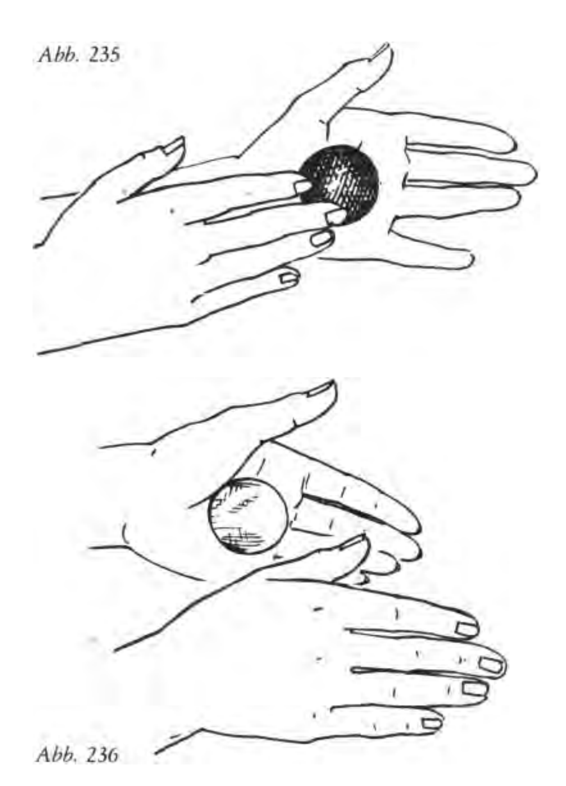

Abb. 235

Abb. 236

Ein Ball färbt sich

Ich schrieb bereits weiter vorn, daß man in eine Ballroutine auch sehr schön eine oder mehrere Ballfärbungen einbauen kann. Wie Sie das machen und an welcher Stelle, das überlasse ich Ihnen. Aber die nötigen Kunstgriffe will ich Ihnen schnell noch erklären.

Ballfärbungen in freier Hand
1. Methode: Wenn Sie die erste Methode des Ballverschwindens beherrschen, wird Ihnen dieses Ballfärben keine Schwierigkeiten bereiten. Schauen Sie sich noch einmal die Abb. 207 und 208 vom Abschnitt »Ein Ball verschwindet« an. Stellen Sie sich vor, daß die zufassende Hand einen weißen Ball palmiert hält. Sie nimmt scheinbar den roten Ball von der Faust, dieser gleitet aber in die Palmage, statt dessen wird der weiße Ball vorgezeigt.

2. Methode: Diese entspricht in der Ausführung der Austauschpalmage (s. »Palmieren«, Abb. 200 und 201). In der rechten Hand halten Sie einen weißen Ball palmiert, einen roten legen Sie offen in die linke, halten ihn dort aber weiterhin mit den Fingerspitzen der rechten fest (Abb. 235). Bisher standen Sie rechtsprofil, jetzt drehen Sie sich in die Linksprofilstellung. Hierbei schieben Sie die linke Hand vor die rechte, beide Bälle rollen nach vorn. Den weißen Ball palmieren Sie in der linken Hand, der rote wird jetzt von den Fingern der linken in die Handfläche der rechten Hand gedrückt. Abb. 236 zeigt die Stellung der Hände, wie Sie sie selbst sehen. Für die Zuschauer hat sich noch nichts verändert, der Ball ist immer noch rot.
Wieder wechseln Sie die Stellung und schieben die Hände zurück. Dabei bleibt aber der rote Ball in der rechten Hand palmiert, er wird über den weißen Ball hinweggehoben. Passen Sie auf, daß die Bälle dabei nicht zusammenschlagen! Für die Zuschauer wird im linken Handteller der weiße Ball sichtbar, gehalten von den Fingerspitzen der rechten, die den roten palmiert.

3. Methode: Sie stehen rechtsprofil, in der linken Hand halten Sie einen roten Billardball, die rechte hat einen weißen palmiert (Abb. 237). Mit der rechten Hand gehen Sie von oben kommend vor der linken vorbei. Dabei werden die Bälle ausgetauscht. Das geht so vor sich: Sobald die rechte Hand die linke deckt, legt sich der linke Zeigefinger auf den roten Ball, um ein

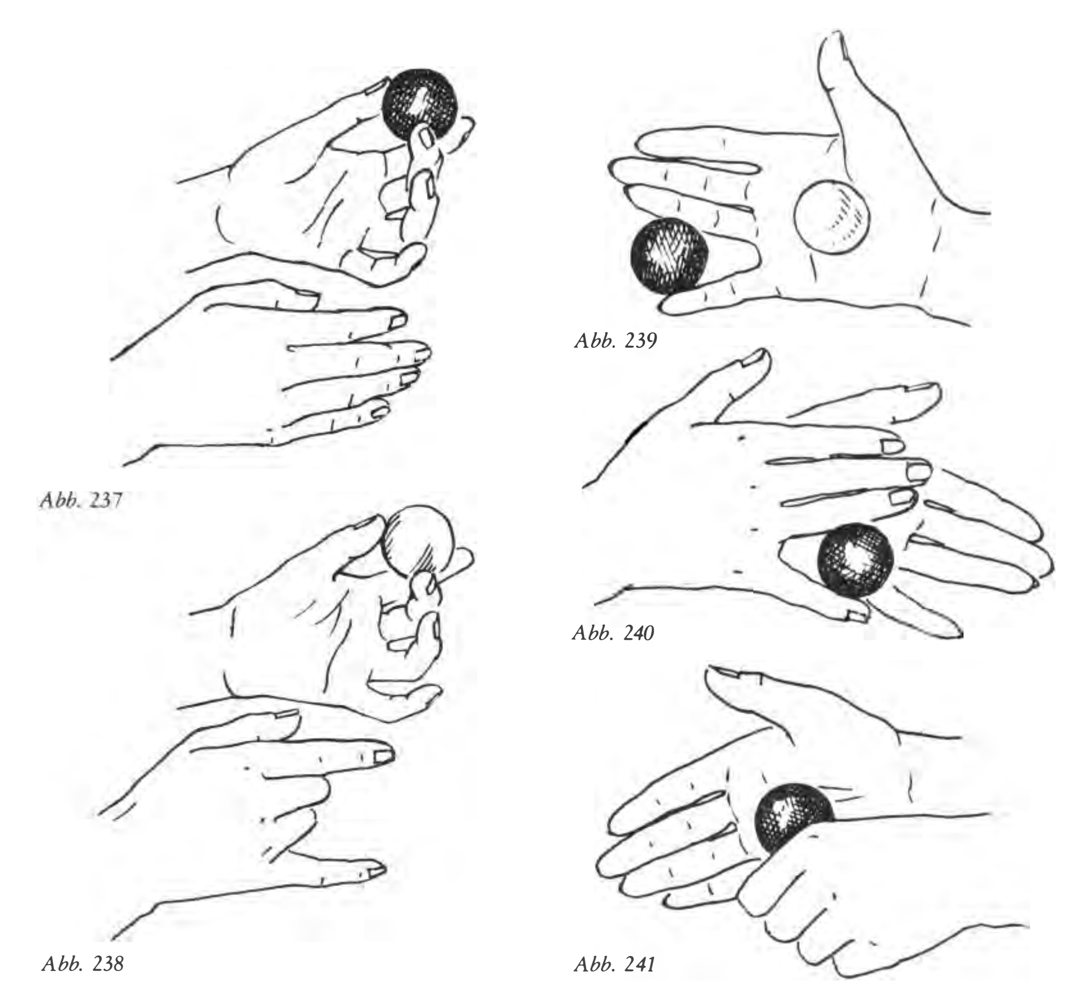


Abb. 237

Abb. 238

Abb. 239

Abb. 240

Abb. 241

Zusammenschlagen der Bälle zu verhindern. Der weiße Ball bleibt über diesem Finger liegen und wird kurz danach ergriffen, dafür wird der rote in der rechten Hand palmiert. Das Ganze muß in einer einzigen Bewegung des Darüberstreichens geschehen. Abb. 238 zeigt die Endstellung.

4. Methode: In der rechten Hand halten Sie einen roten Ball zwischen Ring- und Kleinfinger, einen weißen in der Palmage (Abb. 239). Bringen Sie die rechte Hand vor die linke (Abb. 240), dann bewegen Sie sie in Richtung auf die linken Fingerspitzen, wobei der rote Ball zwischen die Handflächen rollt. Schließen Sie die linken Finger um den weißen Ball, der rote liegt dann zwischen der linken Faust und dem rechten Handteller (Abb. 241). Nun können Sie den roten Ball palmieren und gleichzeitig die linke Faust etwas anheben. Der rechte Zeigefinger deutet auf die Faust, diese öffnet sich und produziert den weißen Ball (Abb. 238).
Beachten Sie, daß die Abb. 238 und 240 aus der Sicht der Zuschauer gesehen sind, die Abb. 239 und 241 dagegen zeigen die Hände, wie Sie sie selbst sehen.

Ballfärben mit Hilfe der Halbschale
Die bisher beschriebenen Färbemethoden sind nur anwendbar, wenn Sie einen einzigen sichtbaren Ball in der Hand halten. Mit Anwendung der Halbschale können Sie auch einen von mehreren gehaltenen Bällen färben.

1. Methode: Nehmen wir an, Sie halten in der Hand eine leere Halbschale und einen roten Ball, der Zuschauer sieht also zwei Bälle. Genau wie sonst einen roten laden Sie jetzt einen weißen Ball in die Schale, von vorn hat sich nichts geändert. Nun streichen Sie mit der linken Hand über die rechte, wobei Sie die Halbschale abpalmieren, ein Ball hat sich gefärbt.

2. Methode: Da die erste Methode doch etwas simpel ist, machen Sie es lieber so: Der weiße Ball kommt in die Schale, während Sie den roten Ball fortnehmen und damit gegen den anderen klopfen. Vorsicht, lassen Sie dabei nicht den weißen Ball sehen, dafür Ihre leere linke Hand. Der rote Ball kommt zurück an seinen Platz, dabei stehlen Sie den weißen aus der Schale. Sofort rollen Sie den roten Ball in die Schale und stecken den weißen an den freien Platz. Ein Ball hat sich gefärbt, und beide Hände sind wieder leer.

3. Methode: Das ist eine sehr schöne, aber nicht ganz leichte Methode. Zu Beginn haben Sie einen weißen Ball in der Schale und eine roten zwischen Zeige- und Mittelfinger. Rollen Sie diesen Ball einen Platz weiter zwischen Mittel- und Ringfinger, dann lassen Sie den weißen Ball aus der Schale erscheinen. Für einen Moment ist die Situation also wie in Abb. 242 dargestellt,

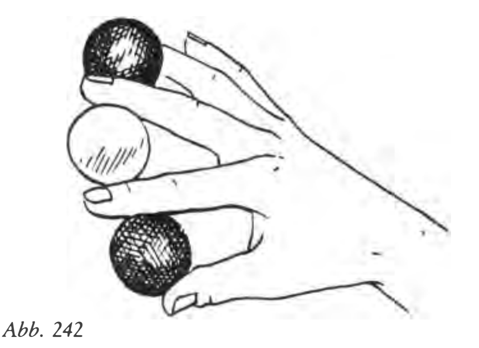
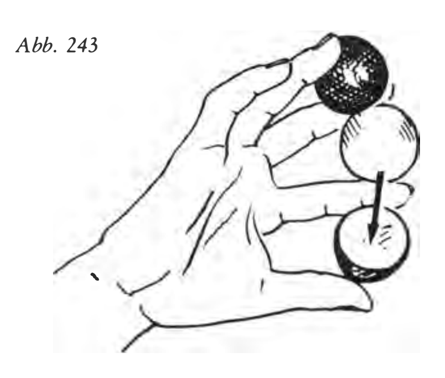


Abb. 242

aber wirklich nur für einen Moment, denn wenn der weiße Ball erscheint, muß der rote sofort in die Halbschale gebracht werden.

Abb. 243



Und hierin liegt die Schwierigkeit, er muß gewissermaßen in die Schale fallen, hinter dem weißen Ball vorbei (Abb. 243). Das ist nicht einfach, aber mit etwas Übung werden Sie es schon schaffen.

Noch einige Balltricks

Der Tuchball

Das wäre doch ein schöner Anfang für den Billardballtrick: Sie zeigen Ihre Hände leer, ergreifen ein rotes Tuch, ballen es zusammen und verwandeln es in einen Billardball. Mit diesem können Sie nun den Ballakt eröffnen.

Der verwendete Ball ist hohl und besitzt ein Loch (s. Abb. 244). Aus einem hohlen Plastikball können Sie sich leicht einen solchen Tuchball herstellen. Wenn Sie das Tuch aufnehmen, geht Ihr Daumen in das Loch des Balles hinein und nimmt ihn unter



Abb. 244

Deckung des Tuches mit. Dann bringen Sie beide Hände aneinander und ballen das Tuch zusammen. In Wirklichkeit stopfen

Sie es in den Ball hinein, den Sie dann vorzeigen. Wenn Sie den Daumen auf das Loch legen, können Sie ihn von allen Seiten zeigen.
Wollen Sie mit der Ballvermehrung fortfahren, dann müssen Sie diesen Ball gegen einen unpräparierten austauschen. Besonders reizvoll ist es, den Ball am Schluß wieder zurückzutauschen und den Trick dadurch zu beenden, daß der Ball wieder in ein Tuch zurückverwandelt wird.

Der verkleinerte Ball
Hier haben Sie einen hübschen Abschluß für den Billardballtrick. Der letzte Ball will anscheinend nicht verschwinden, deshalb drückt ihn der Vorführende besonders stark zusammen, der Ball ist plötzlich um die Hälfte verkleinert. Ein erneuter Druck, nun ist er nur noch so groß wie eine Murmel. Diese dann restlos verschwinden zu lassen ist ja kein Kunststück mehr.
Sie benötigen dazu einen Spezialball. Der äußere große Ball ist hohl und trägt in seinem Innern einen halb so großen Ball, der ebenfalls hohl ist. In dessen Innerem steckt der ganz kleine Ball. Abb. 245 zeigt Ihnen die Bälle nebeneinanderliegend, Abb. 246 stellt einen Schnitt durch die zusammengesetzten Bälle dar.
Diesen Ball stecken Sie in die Tasche. Führen Sie den Chicagoer Billardballtrick so weit vor, bis Sie nur noch einen Ball in der Hand haben. Auch dieser verschwindet, kommt aber aus der Tasche wieder zum Vorschein. Daß es jetzt bereits der Verkleinerungsball ist, wird niemand bemerken, wenn Sie nicht gerade die Ballöffnung zu den Zuschauern wenden.
Den Ball legen Sie mit der Öffnung nach unten auf den linken Handteller, die rechte legen Sie darüber, dann pressen Sie beide Hände zusammen. Beim Abnehmen der rechten Hand palmieren Sie den äußeren Ball ab. Während Sie sich noch verwundert den kleineren Ball anschauen, müssen Sie den palmierten beiseite bringen (Tasche, Servante). Der Vorgang wiederholt sich, so daß schließlich der ganz kleine Ball erscheint. Und diesen lassen Sie mit irgendeinem Changiergriff verschwinden.

Eine Balldurchdringung
In der rechten Hand halten Sie einen Ball, mit der linken nehmen Sie ein Tuch auf, am besten ein undurchsichtiges Herrentaschentuch. Das Tuch halten Sie zwischen Zeige- und Mittelfinger, der Daumen bleibt frei beweglich (Abb. 247). Jetzt drehen Sie die Hände so, daß der Ball hinter das Tuch kommt. Noch einmal kommen Sie mit der rechten Hand hoch, damit die Zuschauer den Ball sehen, dann geht die Hand wieder nach unten, hinter das Tuch. Dabei ergreifen Sie mit Daumen und Zeigefinger der linken Hand den Ball, die rechte geht zur Tuchmitte und hebt diese an, die linke zieht das Tuch nach hinten über die rechte Hand

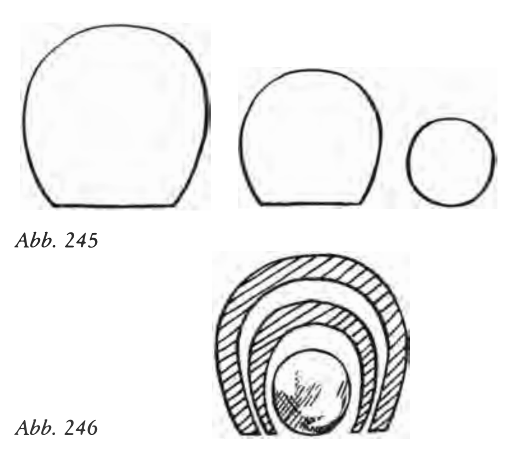

Abb. 245

Abb. 246


Abb. 247



Abb. 248

(Abb. 248). Für die Zuschauer wurde lediglich der Ball mit dem Tuch bedeckt. Halten Sie die rechte Hand unter dem Tuch so, daß sie den Ball vortäuscht. Wenn das Tuch richtig liegt, gehen Sie mit der linken Hand hinter dem Tuch nach oben und legen den Ball von hinten durch das Tuch hindurch in die rechte Hand (Abb. 249). Jetzt zeigen Sie noch einmal die linke Hand leer, dann ziehen Sie den Ball anscheinend durch die Tuchmitte hindurch.



Abb. 249

Die wandernden Billardbälle

Diesen Trick können Sie in die Vorführung des Chicagoer Billardballtricks einbauen, Sie können ihn auch als Abschluß nach Erscheinen der vier Bälle bringen. Außer den Bällen benötigen Sie noch zwei Hüte. Einen stellen Sie rechts von sich auf, den anderen links, am besten auf zwei Stühlen oder Hockern, notfalls auch auf dem Tisch. Zu Anfang zeigen Sie die Hüte natürlich leer, sie können sogar entliehen sein. Und jetzt führen Sie den Balltrick vor, bis vier Bälle erschienen sind. Zwei davon legen Sie in den einen Hut, die beiden anderen in den anderen. Es genügt ein kleiner Zauberspruch, und schon holen Sie alle vier Bälle aus einem Hut heraus, während der andere leer ist.

Das ist eine hübsche kleine Sache, und sie ist sooo einfach! Wie Sie wissen, sind von den Bällen nur drei echt, der vierte ist in Wirklichkeit die Halbschale, die auch bei diesem Trick eine große Rolle spielt. Gehen Sie mit der Hand, die die vier Bälle hält, zunächst in den rechten Hut. Kommt die Hand wieder zum Vorschein, so hält sie nur noch drei Bälle. Die Zuschauer schließen daraus, daß ein Ball im Hut liegen muß. Das ist aber ein Irrtum, Sie haben den Ball in die Halbschale gelegt, im Hut liegt gar keiner.

Nun gehen Sie mit der gleichen Hand in den anderen Hut, um auch dort einen Ball abzulegen. In Wirklichkeit fallen hier zwei Bälle hinein, während Sie gleichzeitig den Ball aus der Schale wieder herausheben. Beim Erscheinen der Hand sieht man zwei Bälle, also ist es offensichtlich, daß Sie auch in diesen Hut einen Ball gelegt haben.

Wieder geht es zurück zum ersten Hut, die Hand wird hineingesteckt, aber kein Ball abgelegt, dafür verschwindet er in der Halbschale. Der letzte Ball samt Schale kommt in den linken Hut. Nun ist alles geschehen. Sagen Sie noch einen schönen Zauberspruch, und Sie können den rechten Hut leer zeigen und aus dem linken alle vier Bälle zum Vorschein bringen!

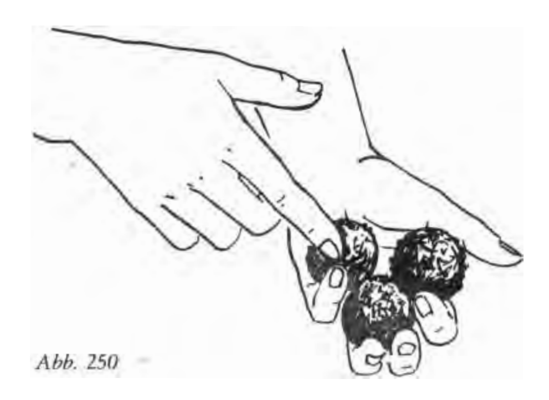
22. Kapitel
Magie mit Schaumgummibällen

In den zwanziger Jahren tauchte eine neue Form der Ballmagie auf, Magie mit Schwammgummibällen. Diese Bälle lassen sich zusammendrücken und springen von selbst wieder auf. Damit wurde eine völlig neue Art von Zauberkunst möglich, die sich mit festen Bällen nie verwirklichen ließ. Inzwischen verwendet man keinen Schwammgummi mehr, sondern feinporigen Schaumstoff, man beschränkt sich auch nicht nur auf Bälle allein, sondern stellt die vielfältigsten Dinge aus Schaumstoff her, z. B. Würfel, Häschen, kleine Figuren und geometrische Körper. Wir wollen uns in diesem Kapitel lediglich auf die Grundlagen der Magie mit Schaumgummibällen – bleiben wir bei diesem eingeführten Namen – beschränken.
Die Bälle bekommt man in hervorragender Qualität in allen Größen und Farben im Fachhandel zu kaufen. Sie können sie sich aber auch selbst herstellen. Meine ersten Bälle habe ich aus einem alten Badeschwamm gefertigt. Kaufen Sie sich also einen guten Badeschwamm aus feinporigem Schaumstoff in der gewünschten Farbe. Mit einer großen, scharfen (!) Schere schneiden Sie den Schwamm zunächst in würfelförmige Stücke, deren Kantenlänge dem gewünschten Balldurchmesser entspricht. Für den Anfang empfehle ich Ihnen 4 cm Durchmesser, später können Sie auch mit größeren Bällen arbeiten. Von dem Würfel schneiden Sie alle Kanten ab, so daß ein Vielflächner entsteht. Weiteres Verputzen der Ecken und Kanten mit einer Nagelschere bewirkt, daß sich schließlich eine Kugel bildet. Sie wird nicht perfekt rund sein, aber das ist auch nicht nötig. Wichtig ist nur, daß alle verwendeten Bälle gleich groß sind.

Der Grundeffekt

Im Prinzip handelt es sich bei den meisten Schaumstoffballroutinen um den gleichen Effekt: Zwei Bälle kommen in die Hand – in die eigene oder in die Hand eines Zuschauers –, der dritte in die Tasche. Wird die Hand geöffnet, so sind wieder drei Bälle zu sehen. Dieser Grundeffekt wird zumeist mehrere Male in diversen Variationen wiederholt. Wir wollen ihn analysieren und dabei die wichtigsten verwendeten Griffe kennenlernen.

1. Effekt: In der rechten Jackentasche befinden sich vier Bälle. Greifen Sie in die Tasche und holen Sie alle vier Bälle heraus, wobei die Zuschauer nur drei sehen dürfen. Das können Sie mit folgendem ausgezeichnetem Griff erreichen, den wir in ähnlicher Form schon bei den Münzen kennengelernt haben.
Halten Sie die Bälle zunächst verdeckt in der rechten Hand, wobei Sie einen Ball bereits fingerpalmieren, ihn also mit Mittel- und Ringfinger festklemmen. Die linke Hand halten Sie mit der Handfläche nach oben, die Bälle aus der rechten legen Sie hinein, d. h., nur drei Bälle gelangen in die linke Hand, der fingerpalmierte bleibt rechts verborgen (Abb. 250). Beachten Sie bei diesem Hinüberlegen, daß ein Ball links gleich wieder in die richtige Palmierposition gelangt. Mit dem rechten Zeigefinger deuten Sie einzeln auf die Bälle und zählen: »Eins – zwei – drei!«


Abb. 250

Anscheinend legen Sie die Bälle wieder in die rechte Hand zurück, doch behalten Sie einen fingerpalmiert in der linken. In der rechten Hand wird der bis dahin palmierte sichtbar, so daß die Zuschauer wieder drei Bälle sehen (Abb. 251). Wenn Sie die Hände



Abb. 251

im Moment des Übergebens etwas drehen, dann deckt die linke Hand für einen Moment die rechte, und der Vorgang ist nicht zu bemerken. Mit dem linken Zeigefinger deuten Sie auf die Bälle in der rechten Hand und zählen Sie noch einmal vor. Dann legen Sie die Bälle nebeneinander auf den Tisch. Unerkannt für die Zuschauer befindet sich in der linken Hand nun ein Ball.
Sie nehmen mit der rechten Hand den ersten Ball vom Tisch auf und legen ihn in die linke. Diese wird dabei nicht geöffnet, sondern der Ball wird von oben in die Faust geschoben (Abb. 252). Der zweite Ball kommt auf die gleiche Weise hinterher, der dritte wird in die Tasche gesteckt, dort allerdings sofort fingerpalmiert und verborgen wieder herausgebracht. Nun sagen Sie Ihren Zauberspruch, dann öffnen Sie die linke Hand, es sind wieder drei Bälle zu sehen.



Abb. 252

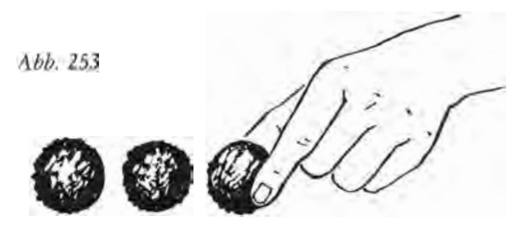


Abb. 253

Um ein Maximum an Effekt zu erzielen, lassen Sie die Bälle nicht auf der Hand liegen, sondern legen sie nebeneinander auf den Tisch, wobei Sie wieder »eins – zwei – drei!« zählen (Abb. 253). Nur so haben die Zuschauer die absolute Gewißheit, daß es sich um drei einzelne Bälle handelt. Noch besser ist es, die Hand gar nicht zu öffnen, sondern die Bälle einzeln mit dem Daumen herauszurollen und dann mit Daumen und Zeigefinger zu erfassen und abzulegen. Ist der zweite Ball erschienen, legen Sie eine kleine Pause ein, das erhöht den Effekt. Dann erst erscheint der dritte, und die Hand wird geöffnet und unauffällig leer gezeigt.

2. *Effekt:* Er stellt eine Wiederholung des ersten dar, allerdings ist die Technik eine andere. Es empfiehlt sich bei Wiederholungen des gleichen Effektes immer, die Methoden zu wechseln, die Zuschauer werden dann verwirrt. Wer beim erstenmal etwas zu bemerken glaubte, wird beim zweitenmal durch die andere Technik getäuscht.
Erinnern wir uns: Die drei Bälle liegen auf dem Tisch, in der lose herabhängenden rechten Hand ist ein vierter Ball palmiert. Sie zählen »eins« und nehmen dabei den ersten Ball vom Tisch, um ihn in die linke Hand zu legen. Gleichzeitig kommt aber der palmierte aus der rechten Hand dazu. Das machen Sie so:
Der Extraball befindet sich in der Fingerpalmage. Kurz bevor Sie den ersten Ball vom Tisch aufnehmen, strecken sich Ihre Finger. Der Ball wird zwischen Zeige- und Kleinfinger eingeklemmt (Abb. 254), die Zuschauer sehen nur den Handrücken. Bringen Sie die Hand vor den auf dem Tisch liegenden Ball, mit dem Daumen pressen Sie dann beide Bälle zusammen, Abb. 255

zeigt das von der Seite. Die zusammengedrückten Bälle legen Sie als einen in die linke Hand, die sich sofort zur Faust schließt. Sie können den Ball beim Hineinlegen ruhig sehen lassen (Abb. 256), die Hand ist ja in Bewegung, und niemand wird bemerken, daß es sich um zwei Bälle handelt. Auf gleiche Weise gelangt der zweite Ball in die linke Hand, der dritte kommt in die Tasche, wo er sofort wieder palmiert wird.
Wieder kann die linke Hand drei Bälle auf den Tisch zählen.

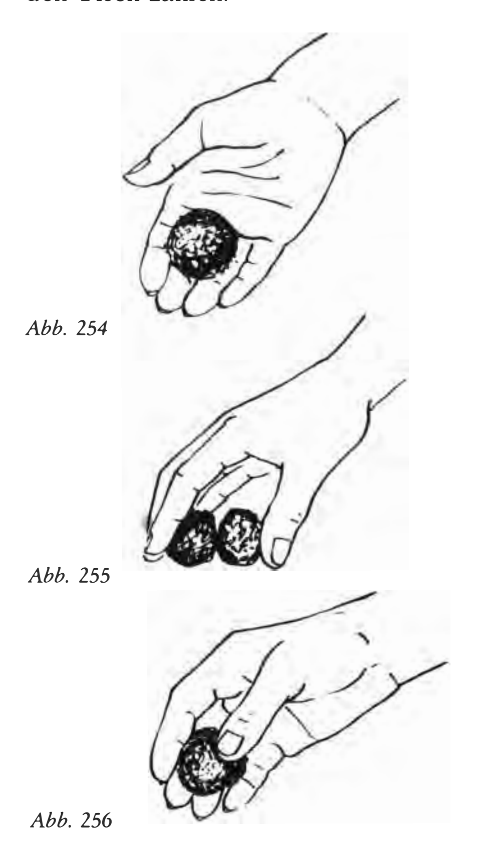


Abb. 254

Abb. 255

Abb. 256

3. *Effekt:* Im Prinzip passiert wieder das gleiche, nur wechseln Sie noch einmal die Technik. Der erste Ball wird ohne jeden Kunstgriff reell in die linke Hand gelegt, erst beim zweiten addieren Sie den palmierten Ball. Allerdings wenden Sie diesmal eine etwas andere Methode an.



Abb. 257

Ergreifen Sie den Ball auf dem Tisch von oben kommend, nicht von vorn. Ihr rechter Daumen schiebt den palmierten Ball nach unten und preßt ihn auf den anderen (Abb. 257), beide zusammen werden aufgenommen, zusammengedrückt und mit dem Wort »zwei« noch einmal flüchtig vorgezeigt, um dann sofort in die linke Hand gelegt zu werden. Der dritte Ball kommt in die Tasche, aus der linken Hand erscheinen wieder drei Bälle.

4. *Effekt:* Wieder wandert ein Ball in die Hand, diesmal ist es aber die Hand eines Zuschauers!
Bitten Sie einen Zuschauer um Mithilfe. Er muß eine Hand offen ausstrecken, Sie legen ihm den ersten Ball hinein, wobei Sie wieder »eins« zählen und ihn bitten, die Hand sofort über dem Ball zu schließen. Mit der rechten Hand ergreifen Sie den zweiten Ball, wobei Sie in der beschriebenen Weise den palmierten dazulegen, zählen »zwei« und geben ihn dem Zuschauer in die Hand. Er öffnet dazu kurz die Faust, erhält den Ball – die Bälle! – und muß die Hand sofort wieder schließen. Notfalls können Sie mit der freien Hand etwas nachhelfen. Sie müssen jetzt verhindern, daß der Zuschauer zu früh die Hand öffnet oder nachschaut. Bitten Sie ihn, die Hand umzudrehen und mit den Fingern nach unten auf den Tisch zu legen. So ist ein Öffnen der Faust nicht möglich. Eine andere Möglichkeit wäre, ihn mit seiner anderen Hand die Faust umschließen zu lassen.

Noch ein Wort zum Hineinlegen des Balles in die Hand des Zuschauers. Achten Sie darauf, daß die Nahtstelle der Bälle quer zur Hand zu liegen kommt (Abb. 258). Wenn der Zuschauer die Hand schließt, dann preßt er die Bälle automatisch zusammen und wird nur einen Ball fühlen. Legen Sie die Bälle aber so ein, daß die Trennlinie in Richtung der Hand verläuft, dann werden die Bälle beim Schließen der Hand auseinandergepreßt, und der Zuschauer kann zwei Bälle in der Faust fühlen.


Abb. 258

Die Situation ist also folgende: Der Zuschauer hat drei Bälle in der Faust, denkt aber, es wären nur zwei. Auf dem Tisch liegt ein weiterer Ball. Um die Methode zu wechseln und den Effekt zu steigern, stekken Sie diesen Ball nicht in die Tasche, sondern lassen ihn in freier Hand verschwinden. In der Hand des Zuschauers erscheint er später wieder.

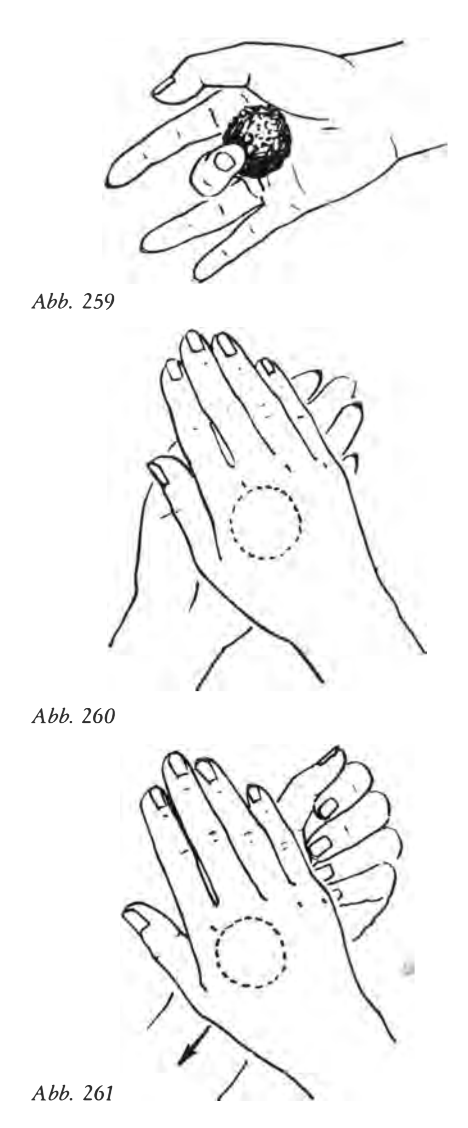

Abb. 259

Abb. 260

Abb. 261

Ein Schaumgummiball verschwindet

Viele der gebräuchlichen Verschwindemethoden für Münzen und Bälle lassen sich auch bei Schwammbällen anwenden, z. B. das Tourniquet. Daneben gibt es aber einige Methoden, die speziell für Schaumgummibälle entwickelt wurden.

1. Methode: Die linke Hand zeigt mit der Handfläche nach oben, die rechte nähert sich von der Seite, sie hält den Ball. Er liegt auf dem Handteller und wird vom eingebogenen Mittelfinger gehalten (Abb. 259), der Daumen ist ausgestreckt und berührt den Ball nicht! Sie bringen die rechte Hand über die linke und drehen sie um, so daß sie sich auf die linke Handfläche legen kann, gleichzeitig streckt sich der Mittelfinger (Abb. 260) – er gibt also den Ball frei –, während sich der Daumen neben den Zeigefinger legt und eine Seite des Balles festklemmt. Das Ausstrecken des Mittelfingers erweckt die Illusion, daß Sie den Ball in die linke Hand haben fallen lassen. Nun gehen Sie mit der rechten Hand etwas nach oben und dann ein wenig nach

links, wobei sich gleichzeitig die linke Hand zur Faust schließt (Abb. 261). Der Ball befindet sich vom Daumen eingeklemmt in der rechten Hand, die Zuschauer glauben aber, er wäre in der linken Faust.

2. Methode: Das ist meine Lieblingsmethode, sie ähnelt dem von mir am häufigsten benutzten Münzenverschwindegriff. Rechter Daumen und Zeigefinger erfassen den Ball, aber nicht in der Mitte, sondern etwas darüber. Der Ball wird auf die Handfläche der linken Hand gelegt, gleichzeitig schieben sich aber rechter Mittel- und Ringfinger vor. Abb. 262 zeigt die Stellung dieser Finger, wobei die linke Hand fortgelassen wurde. Wenn sich die linke zur Faust schließt, dann bewegen sich ihre Finger nach oben. Das gibt die nötige Deckung für den entscheidenden Griff.

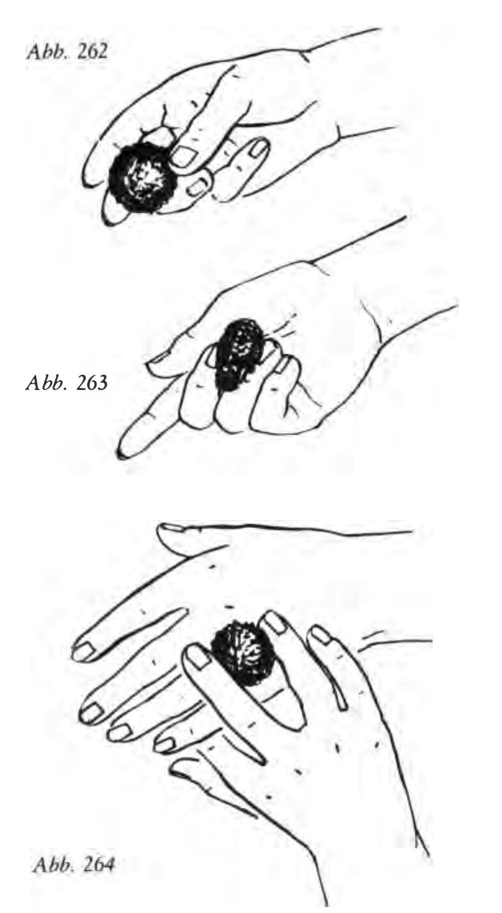


Abb. 262

Abb. 263

Abb. 264

Daumen und Zeigefinger lassen den Ball los, Mittel- und Ringfinger ergreifen ihn und krümmen sich gleichzeitig ein. Der Ball gelangt dadurch in die rechte Handfläche. Abb. 263 zeigt diese Situation, wobei wieder die linke Hand fortgelassen wurde. Der ausgestreckte rechte Zeigefinger steckt noch in der linken Faust. Erst wenn diese ganz geschlossen ist, wird er herausgezogen, was viel zur Täuschung beiträgt.
Der Griff läßt sich aber noch täuschender zu Ende führen. Lassen Sie den rechten Zeigefinger in der Faust stecken, drehen Sie die rechte Hand ein wenig zu sich, dann strecken Sie Mittel- und Ringfinger mit dem festgeklemmten Ball wieder aus. Dieser gelangt dadurch unter die linke Hand. Nun können Sie diese öffnen, der Ball ist fort. Abb. 264 zeigt die Situation von unten und hinten gesehen. Wenn Sie die gleichen Bewegungen in umgekehrter Reihenfolge ausführen, so ergibt sich wieder die Stellung nach Abb. 263, und Sie können die rechte Hand entfernen und den gestohlenen Ball beiseite bringen.

3. Methode: Dieses Verschwinden ist besonders dann zu empfehlen, wenn Sie von zwei Bällen, die Sie in Ihre Hand nehmen, einen verschwinden lassen wollen.
Legen Sie den ersten Ball auf Ihre linke geschlossene Faust (Abb. 265). Mit dem rechten Zeigefinger drücken Sie den Ball in die Faust hinein – so sehen es wenigstens die Zuschauer. In Wirklichkeit haben Sie den linken Mittelfinger stark eingebogen, so daß der Ball von oben kommend gegen diesen stößt und nicht weiter in die Faust rutschen kann. Der Ball wird über dem Mittelfinger sehr stark zusammengedrückt, zuletzt legt sich der Daumen auf die Öffnung, so daß er nicht nach oben weg kann (Abb. 266). Sobald Sie den Daumen zur Seite nehmen, springt der Ball zurück in seine erste Position auf der Faust.
Der erste Ball ist also für die Zuschauer in die Faust gesteckt worden. Die rechte Hand nimmt den zweiten Ball auf und legt

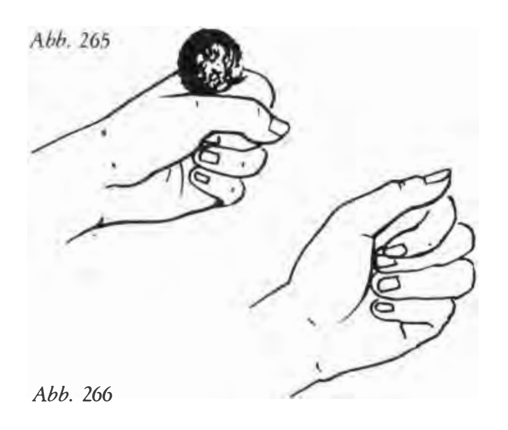


Abb. 265

Abb. 266



Abb. 267

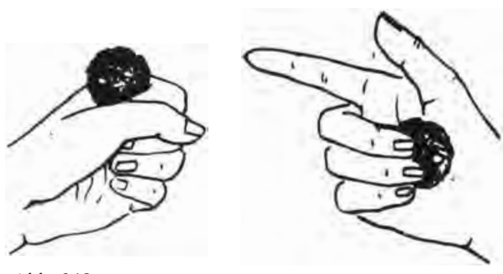


Abb. 268

ihn anscheinend auf die linke Faust. Dabei kommt sie von vorn und deckt den Vorgang. Sofort rutscht der linke Daumen zur Seite, der erste Ball springt wieder auf, und der Ball in der rechten Hand wird in die Fingerpalmage gerollt. Abb. 267 zeigt den Vorgang des Auflegens, Abb. 268 die Situation nach Entfernen der rechten Hand. Jeder glaubt, der zweite Ball wäre auf die Faust gelegt worden. Der rechte Zeigefinger kann den Ball nun reell in die linke Faust stopfen. Später erscheint aus dieser statt der vermuteten zwei Bälle nur noch einer.

Die Routine

Ich habe Ihnen weiter vorn anhand einer Folge von vier ähnlichen Effekten die Grundbegriffe der Schaumgummimagie erläutert. Machen Sie nun nicht den Fehler, diese vier Effekte als Programm hintereinander vorzuführen. Für den Zuschauer wäre das eine Wiederholung des gleichen Effektes, und er würde sich vermutlich von der zweiten Tour an langweilen. Wenn Sie sich eine gute Routine erarbeiten wollen, dann müssen Sie etliche Punkte beachten. Ich möchte sie hier einmal anführen, da sie auch für andere Genres der Zauberkunst Geltung haben.

1. Bauen Sie die Trickfolge so auf, daß sie abwechslungsreich ist. Lassen Sie also Bälle erscheinen und wandern, färben Sie sie, aber führen Sie nie den gleichen Effekt mehrmals hintereinander vor.
2. Stellen Sie die Einzeltricks so zusammen, daß sie nahtlos ineinander übergehen. Sie müssen immer einen Schritt weiter sein als Ihre Zuschauer. Brauchen Sie also für einen zweiten Trick in der rechten Hand einen Ball, dann muß Ihr erster Trick mit einem palmierten Ball in der rechten Hand enden.
3. Vermeiden Sie alle überflüssigen Griffe, Bewegungen und Manipulationen, Sie verwirren die Zuschauer nur. Einfache, klare Bewegungen, natürliche Handhabung der Gegenstände, logische Handlungsabläufe, motivierte Trickbewegungen – das ist wichtig! Wenn Sie mit der Hand in die Tasche greifen, so muß das motiviert sein, Sie müssen also irgend etwas wegstecken oder herausholen.
4. Achten Sie auf das richtige Timing. Lassen Sie den Zuschauern Zeit, einen Effekt richtig aufzunehmen und zu verdauen. Eine kleine Pause zwischen zwei Tricks wirkt Wunder. Wie manche schöne Kombination wird einfach zu Tode gehetzt! Machen Sie die Routine auch nicht zu lang, sie muß beendet sein, bevor die Zuschauer auf den Gedanken kommen: »Jetzt ist es aber genug!«

5. Beenden Sie Ihre Trickfolge mit einem Überraschungseffekt. Er sollte völlig aus dem Rahmen fallen und den Zuschauern signalisieren »Jetzt ist das Ende erreicht«, ohne daß Sie dieses besonders betonen müssen.
6. Üben Sie die einmal zusammengestellte Trickfolge gründlich ein. Nicht nur die einzelnen Tricks müssen sitzen, auch die Übergänge. Sie dürfen nie erst überlegen, alles muß wie im Schlaf gehen. Deshalb rate ich Ihnen auch, an einer einmal einstudierten Trickfolge später nichts mehr zu ändern!
Nachfolgend beschreibe ich Ihnen eine Routine, die alle diese Bedingungen erfüllt. Sie ist nicht zu lang, enthält mehrere überraschende Effekte, steigert sich, um schließlich mit einem völlig unerwarteten Climax abzuschließen.

Sie benötigen dazu:
1. Vier Schwammgummibälle gelb, grün oder blau, die Sie in Ihre linke Jackentasche stecken.
2. Drei Bälle einer anderen Farbe, am besten rot. Diese kommen in die rechte Jackentasche.
3. Ein fremder Gegenstand, vielleicht ein Feuerzeug. Besser ist ein am Tisch ungewöhnlicher Gegenstand, z. B. eine kleine Kartoffel oder eine Zitrone. Nehmen wir an, Sie verwenden eine kleine Zitrone. Diese befindet sich ebenfalls in der rechten Rocktasche.

Vorführung
Den Vortrag gebe ich nur in Stichworten an, Sie können sich selbst etwas Passendes dazu erarbeiten.

1. Trick: »Hier habe ich drei blaue Bälle!« Mit der linken Hand nehmen Sie die vier Bälle aus der linken Rocktasche, drei davon werfen Sie in die rechte Hand und wieder zurück in die linke, wie es unter dem 1. Effekt beschrieben ist. Aus der linken Hand zählen Sie die Bälle einzeln auf den Tisch. »Passen Sie auf, ich lege davon eins, zwei Bälle in meine linke Hand.«
Sie tun das, doch legen Sie heimlich den palmierten Ball mit dazu. »Den dritten Ball stecke ich in meine Tasche.«
Natürlich wird er dort sofort wieder palmiert.
»Es genügt, einmal Simsalabim zu sagen, und schon sind hier wieder alle drei Bälle angekommen, eins – zwei – drei!«
Dabei zählen Sie die Bälle aus der linken Hand wieder auf den Tisch.

2. Trick: »Aber das klappt nicht nur bei mir! Gnädige Frau, darf ich um Ihre Hand bitten – ich meine natürlich nur symbolisch. Strecken Sie die Hand aus, sobald Sie einen Ball erhalten haben, schließen Sie die Hand bitte zur Faust.«
Ein Ball kommt in die Hand der Zuschauerin, den zweiten legen Sie heimlich mit dazu.
»Die beiden anderen Bälle kommen in meine linke Hand.« Wenden Sie den unter der 3. Verschwindemethode beschriebenen Griff an, so daß Sie nur einen Ball in der linken Hand haben, der andere befindet sich palmiert in der rechten.
»Bitte sagen Sie einmal Simsalabim – schon ist es passiert!« Die Hände werden geöffnet, bei Ihnen ist es nur ein Ball, beim Zuschauer sind es zwei.

3. Trick: »Lassen Sie uns das noch einmal wiederholen, weil es so gut geklappt hat. Diesmal erhalten Sie eins, zwei Bälle, dann schließen Sie bitte die Hand. Den letzten Ball stecke ich in meine Tasche!«
Natürlich erhält der Zuschauer drei Bälle, den letzten stecken Sie wirklich in die Tasche und legen ihn auf die eine Seite der Zitrone, auf der anderen liegen die roten Bälle. Passen Sie auf, daß Ihnen die Bälle nicht durcheinanderkommen. Bevor Sie die Hand aus der Tasche nehmen, palmieren Sie einen roten Ball. Wieder wird Simsalabim gesagt, beim Zuschauer sind drei Bälle angekommen.

4. Trick: »Das macht direkt Spaß, wir wollen es noch einmal probieren. Eins, zwei Bälle kommen in meine linke Hand, einer geht in die Tasche.«
Den ersten Ball geben Sie reell in die Hand, beim zweiten kommt der andersfarbige mit dazu. Das muß etwas unter Deckung der Hand geschehen, damit die andere Farbe nicht bemerkt wird. In der Tasche palmieren Sie inzwischen den zweiten roten Ball. »Es wird einem direkt warm dabei! Und nicht nur mir, meinen Bällen auch. Schauen Sie, einer hat schon einen ganz roten Kopf bekommen!«
Die drei Bälle werden auf den Tisch gezählt, das Erscheinen des andersfarbigen löst immer große Überraschung aus.

5. Trick: »In meine Hand kommen nun ein roter und ein blauer Ball.« Mit dem roten zusammen kommt der zweite palmierte rote in die Hand, der blaue geht in die Tasche, wo sofort der dritte rote palmiert wird. Aus der Hand erscheinen ein blauer und zwei rote Bälle.

6. Trick: Bitten Sie den Zuschauer wieder, seine Hand auszustrecken, dann ergreifen Sie einen roten Ball und legen ihn zusammen mit dem palmierten roten in die Hand des Zuschauers, der sofort eine Faust bildet. »Sie halten bitte einen roten Ball, den blauen stecke ich in die Tasche ...«
Das machen Sie, und dabei palmieren Sie die Zitrone. Behandeln Sie sie wie einen Billardball, klemmen Sie sie in die Fingerpalmage. »... und einen anderen roten nehme ich in die linke Hand.«
Mit Zeigefinger und Daumen der rechten Hand nehmen Sie den letzten Ball auf und legen ihn scheinbar in die linke. Während unter der Deckung der Finger beider Hände die Zitrone in die linke Hand fällt, rollen Sie den letzten roten Ball rechts in die Fingerpalmage. Üben Sie das vor dem Spiegel, es muß eine Bewegung sein und so aussehen, als ob Sie nur den Ball in die andere Hand gelegt hätten.
Wiederholen Sie noch einmal: »Einen roten Ball haben Sie, einen zweiten habe ich. Sagen wir gemeinsam Simsalabim! – Und was ist passiert?«
Der Zuschauer öffnet seine Hand und findet zwei rote Bälle darin. Nehmen Sie ihm die Bälle aus der Hand, dann stecken Sie sie in die Tasche, wobei der letzte palmierte Ball ebenfalls weggesteckt wird. Dann fragen Sie: »Und was habe ich in meiner Hand?« Die Zuschauer werden nun die verschiedensten Antworten geben, von einem roten Ball bis zu drei blauen. Halten Sie die Hand über die ausgestreckte Hand des Zuschauers, dann lassen Sie die Zitrone fallen und sagen: »Sie haben falsch geraten! – Und wenn Sie glauben, ich verrate Ihnen, wie ich das gemacht habe, dann haben Sie mit Zitronen gehandelt!«

Bei zehn passiert's!

Als Abschluß der Magie mit Schaumgummibällen möchte ich Ihnen noch einen außerordentlich wirksamen Trick beschreiben. Lassen Sie sich nicht von seiner scheinbaren Einfachheit beirren, der Effekt ist einer der überraschendsten in der modernen Zauberkunst. Ohne jede Hemmung können Sie den Trick zwei- oder dreimal hintereinander vorführen, niemand wird das Geheimnis entdecken – obwohl es doch so einfach ist. Aber die Bewegungen sind so exakt aufeinander abgestimmt, hinzu kommt die Ablenkung, das Timing und der simple Vortrag – alles zusammen ergibt ein wirkliches Meisterstück.
Sie können den Trick zur Eröffnung Ihrer Schaumballroutine verwenden, es werden nur zwei Bälle gebraucht – und zwei Hände! Sagen Sie den Zuschauern, daß es bei zehn passiert. Dann zählen Sie langsam bis zehn, bei jeder Zahl machen Sie eine Bewegung, die alle zusammen nur den Zweck haben, einen Ball in die linke, den anderen in die rechte Hand zu geben. Doch wenn bei zehn beide Hände geöffnet wer-

den, ist die linke leer, und aus der rechten rollen zwei Bälle.
Hier ist die genaue Anleitung:
Auf dem Tisch liegen zwei große Schaumgummibälle. Sie erklären Ihren Zuschauern, daß es bei zehn passiert, wobei Sie offenlassen, was passiert.
Dann zählen Sie:
»Eins!« – Dabei bedecken Sie den rechten Ball mit der rechten Hand, Handfläche nach unten.
»Zwei!« – Der linke Ball wird auf die gleiche Weise mit der linken Hand bedeckt.
»Drei!« – Die rechte Hand dreht sich um, so daß die Handfläche nach oben zeigt, der Ball liegt jetzt unter dem Handrücken.
»Vier!« – Die linke Hand macht das gleiche.
»Fünf!« – Die rechte Hand ergreift ihren Ball und zeigt ihn noch einmal den Zuschauern.
»Sechs!« – Der Ball wird in die linke Hand gelegt, die sich sofort schließt. In Wirklichkeit erfolgt dieses Übergeben des Balles nur scheinbar, er bleibt tatsächlich in der rechten Hand zurück. Verwenden Sie Methode 1 oder 2 der beschriebenen Verschwindegriffe, je nach persönlichem Geschmack. In dem gleichen Moment, wenn sich die linke Hand zur Faust ballt, wird der bisher verdeckte zweite Ball sichtbar. Das ist eine derart starke Ablenkung, daß selbst ein Fachmann den Kunstgriff an dieser Stelle nicht bemerken wird.
»Sieben!« – Die linke Hand zeigt mit dem Zeigefinger auf den sichtbar gewordenen Ball, dann geht sie noch etwas nach links und bleibt ruhig auf dem Tisch liegen, Handrücken nach oben.
»Acht!« – Die rechte Hand nimmt den sichtbaren Ball mit Daumen und Zeigefinger auf und zeigt ihn vor.
»Neun!« – Die rechte Hand zieht den sichtbaren Ball in die Faust hinein und legt sich im entsprechenden Abstand zur linken Hand ebenfalls auf den Tisch.
»Zehn!« – Beide Hände drehen sich um, dann öffnet sich zunächst die linke Hand, sie ist leer! Jetzt öffnet sich die rechte, zwei Bälle springen heraus!
Diesen Trick müssen Sie von einem Könner vorgeführt sehen, damit Sie erkennen, wie überraschend er ist!

23. Kapitel
Magie mit Fingerhüten

Fingerhüte sind für Manipulationen ein besonders dankbares Objekt, weil sie von kleinem Format und daher leicht zu verbergen sind. Andererseits sind sie durch ihre leuchtende Farbe und ihre exponierte Stellung an den Fingerspitzen trotz ihrer Kleinheit auf weite Entfernung zu sehen. Hinzu kommt noch, daß man zu einer guten Fingerhutmanipulation weit weniger Übungszeit benötigt als z. B. für eine gleichwertige Ballmanipulation!
Die Fingerhüte können Sie sich in einem Kurzwarengeschäft kaufen. Es spielt dabei keine Rolle, aus welchem Material sie sind. Verwendet werden Fingerhüte aus Holz – die speziell für Zauberzwecke angefertigt werden –, Metall, Zelluloid, Kunststoff und sogar mit Similisteinen besetzte. Kaufen Sie nur Fingerhüte, mit denen sich gut manipulieren läßt und die gut sichtbar sind. Dazu gehören eine Mindestgröße und eine leuchtende Farbe, am besten rot und als Kontrast dazu für Fingerhutfärbungen ein reines Weiß. Die Hüte müssen sich leicht auf die Finger setzen lassen, dort aber dann richtig festsitzen. Einige Künstler haben sich die Hüte für jeden Finger passend anfertigen lassen. Das ist nicht nötig, suchen Sie die Größe nach Ihrem Zeigefinger aus, dann passen sie auch auf alle anderen Finger.
Wie immer beschreibe ich Ihnen zunächst die wichtigsten Grundgriffe mit Fingerhüten, um Ihnen dann an einem Beispiel zu zeigen, wie man solche verhältnismäßig einfachen Griffe zu einem wirkungsvollen Akt zusammenstellen kann.

Die Fingerhutpalmagen

Die Daumenpalmage
Der Fingerhut befindet sich auf dem ausgestreckten Zeigefinger. Die anderen Finger werden entweder gespreizt oder leicht eingekrümmt gehalten, sie sind am Trickgeschehen nicht beteiligt.
Wenn Sie den Zeigefinger einkrümmen, dann landet der Fingerhut in der Daumenbeuge, wo er durch leichtes Andrücken des Daumens festgeklemmt wird. Den Zeigefinger strecken Sie sofort wieder aus. Die Abb. 269 bis 271 zeigen den Vorgang,

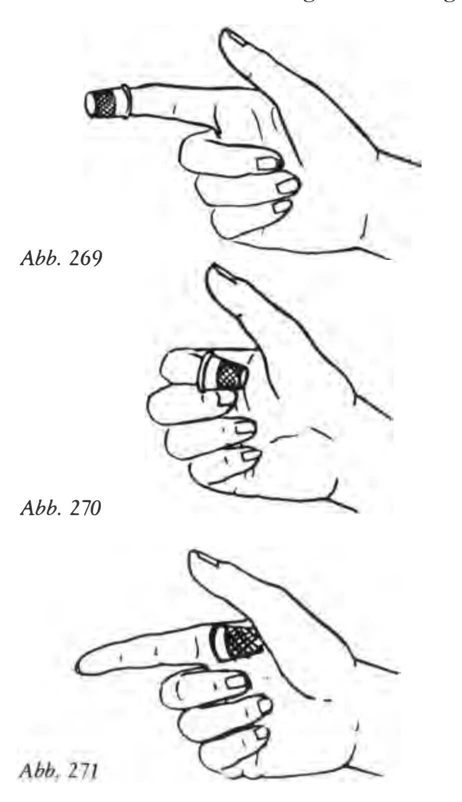


Abb. 269

Abb. 270

Abb. 271

wie Sie ihn von hinten sehen. Die Bewegung des Zeigefingers muß so schnell wie möglich erfolgen, sie wird entweder durch eine Bewegung der Hand oder durch die davorgehaltene andere Hand gedeckt. Wenn die Zuschauer gegen den Handrücken schauen, ist vom palmierten Fingerhut nichts zu sehen. Erneutes Einkrümmen und anschließendes Ausstrecken des Zeigefingers läßt den Fingerhut wiedererscheinen. Üben Sie diesen Griff gut ein, er ist die Grundlage aller Fingerhutmanipulationen! Zur gründlichen Einstudierung empfehle ich folgende Griffolge:

1. Stecken Sie den Fingerhut auf den Zeigefinger, tun Sie so, als ob Sie ihn in die Luft werfen wollten, dabei krümmen Sie den Finger ein, palmieren den Hut und strecken den Finger sofort wieder aus.
2. Mit dem Mittelfinger holen Sie den Fingerhut aus der Luft zurück, indem Sie ihn einkrümmen, in den Hut stecken und wieder ausstrecken.
3. Auch vom Mittelfinger verschwindet der Fingerhut wieder in der Daumenpalmage.
4. Jetzt holen Sie ihn mit dem Ringfinger hervor, vielleicht müssen Sie dabei ein wenig »angeln«, aber es geht.
5. Vom Ringfinger allerdings werden Sie den Fingerhut kaum mehr in die Daumenpalmage bekommen. Beugen Sie den Ringfinger ein, dann legen Sie den Daumen auf den Hut, halten ihn fest und strecken den Ringfinger wieder aus.
6. Der Kleinfinger krümmt sich, schlüpft in den Fingerhut und bringt ihn zum Vorschein.
7. Mit den Spitzen von Ringfinger und Daumen ziehen Sie den Fingerhut vom Kleinfinger ab, drehen ihn etwas seitlich und gehen mit dem Zeigefinger hinein.

Der Fingerhut ist über alle vier Finger gewandert. Wenn Sie diese Griffolge gut üben, dann werden Ihre Finger bald die nötige Geschmeidigkeit erlangen.

Die Fingerpalmage
Hierbei wird der Fingerhut mit den eingekrümmten drei Fingern gehalten, wäh-



Abb. 272

rend der Zeigefinger ausgestreckt ist (Abb. 272). Um den Hut in diese Palmage zu bringen und wieder zu entfernen, ist die Mithilfe des Daumens nötig.

3. Die Rückhandpalmage
Ähnlich wie eine Münze oder eine Spielkarte kann auch ein Fingerhut auf dem Handrücken palmiert werden. Er wird zwischen Zeige- und Ringfinger eingeklemmt, seine Öffnung liegt gegen den Rücken des Mittelfingers (Abb. 273).

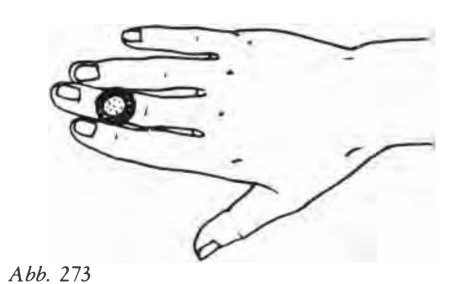


Abb. 273

Ein Fingerhut erscheint

In den meisten Fällen werden Sie einen Fingerhut daumenpalmiert halten und mit einem Griff in die Luft auf die Spitze des Zeigefingers bringen, der Hut ist anscheinend in der Luft erschienen. Natürlich gibt es auch eine ganze Anzahl Griffe, um beide Hände vorher leer zu zeigen, obwohl der Fingerhut bereits in der Hand verborgen ist. Wir haben solche »Austauschpalmagen« bereits bei Münzen und Bällen kennengelernt, hier sind zwei Methoden für Fingerhüte.

Austauschpalmage
Palmieren Sie den Fingerhut rechts in der üblichen Daumenpalmage, die linke Hand zeigen Sie leer, wobei der rechte ausgestreckte Zeigefinger auf die linke deutet, Ihre Stellung ist dabei rechtsprofil. Jetzt wechseln Sie über nach linksprofil, gleichzeitig schwingen Sie beide Hände nach rechts, so daß die Handfläche der rechten Hand sichtbar wird, während von der linken der Rücken zu sehen ist. Innerhalb dieser Bewegung geht der linke Zeigefinger in den Fingerhut, hebt ihn aus der rechten Daumenpalmage und bringt ihn sofort in die linke.
Auf die gleiche Weise können Sie sich auch wieder nach links drehen und den Fingerhut dabei in die rechte Hand zurücknehmen.

Erleichterte Austauschpalmage
Die Ausgangssituation ist die gleiche, der Fingerhut ist rechts daumenpalmiert. Während Sie mit dem rechten Zeigefinger auf die leere linke Hand deuten, gehen Sie mit dem rechten Mittelfinger in den Fingerhut und heben ihn aus der Palmage. Wenn Sie sich nach rechts drehen und die Hände herüberschwingen, dann strecken Sie den rechten Mittelfinger aus. Dadurch gelangt der Fingerhut wie von selbst hinter die Finger der linken Hand, die ihn abziehen und fingerpalmieren. Nur der linke Zeigefinger bleibt ausgestreckt und deutet auf die leere rechte Hand. Jetzt können Sie die linke Hand zur Faust ballen, der rechte Zeigefinger stößt hinein und kommt mit dem Fingerhut zum Vorschein.

Endlose Fingerhutproduktion
Ähnlich wie mit Münzen können Sie auch mit nur zwei Fingerhüten eine endlose Fingerhutproduktion vortäuschen.
In jeder Hand haben Sie einen Fingerhut fingerpalmiert. Mit dem linken Zeigefinger deuten Sie in die Luft, dann greifen Sie dorthin, und ein Fingerhut ist auf dem Daumen erschienen. Sie brauchen den Daumen nur in die Faust zu stecken, er gelangt fast von selbst in den Fingerhut, dann strecken Sie ihn aus, der Fingerhut ist erschienen.
Nun nähert sich die rechte Hand der linken, um den Fingerhut abzunehmen. Die linke Hand halten Sie dabei mit der Handfläche zu den Zuschauern, Abb. 274 zeigt den Vorgang, wie Sie ihn selbst sehen. Während Sie mit dem rechten Daumen und Zeigefinger den sichtbaren Fingerhut nach oben

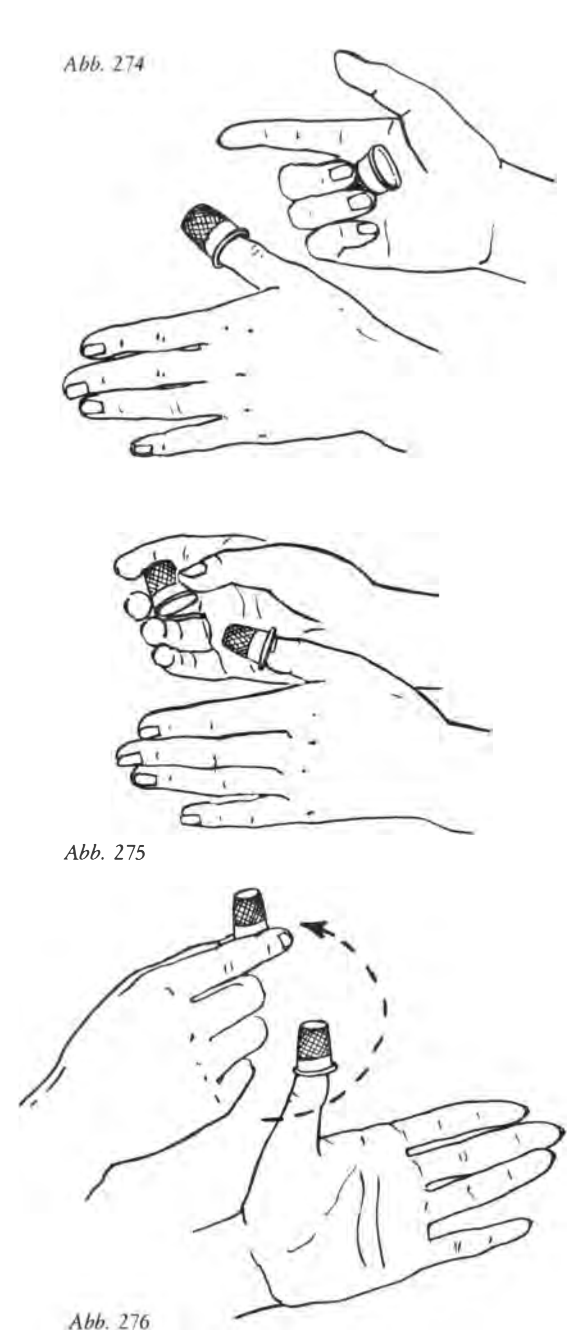

Abb. 274

Abb. 275

Abb. 276

abziehen, geht der linke Daumen sofort in den palmierten und nimmt ihn ab (Abb. 275). Dieses Abnehmen erfolgt in einer kreisförmigen Bewegung, der erscheinende Fingerhut hat dann genau die richtige Stellung, er erscheint auf dem ausgestreckten linken Daumen. Abb. 276 zeigt den Vorgang aus der Sicht der Zuschauer.

Mit der rechten Hand stecken Sie den Fingerhut in die Tasche, wobei Sie ihn natürlich sofort wieder palmieren. Das geht am besten, wenn Sie den Daumen in den Fingerhut stecken, diesen mit Mittel- und Ringfinger umschließen und dann den Daumen herausziehen. Der Hut sitzt automatisch in der richtigen Palmierposition.

Sie können diese Tour beliebig wiederholen, bedenken Sie dabei aber bitte, daß zu häufige Wiederholungen den Effekt töten können. Bauen Sie deshalb zum Schluß eine besondere Überraschung ein. Das einfachste wäre, in die Tasche einen andersfarbigen Fingerhut zu stecken. Beim letzten Mal palmieren Sie diesen, während Sie den bisher verwendeten tatsächlich in der Tasche zurücklassen. Der letzte Fingerhut erscheint dann in anderer Farbe.

Auf die gleiche Weise können Sie als letzten Fingerhut auch einen von Übergröße erscheinen lassen, was immer eine ganz besondere Überraschung ist und Ihrer Darbietung den richtigen Schlußpunkt setzt.

Ein Fingerhut verschwindet

Im einfachsten Fall verschwindet ein Fingerhut, indem Sie ihn scheinbar in die Luft werfen und bei der dazu nötigen Armbewegung daumenpalmieren. Darüber hinaus gibt es aber eine ganze Anzahl wirksamer Changements, bei denen der Fingerhut von einer Hand in die andere gegeben wird und dort verschwindet. Hier einige der einfachsten und effektvollsten.

Beim Einlegen

Die linke Hand halten Sie offen, den rechten Zeigefinger legen Sie mit dem Fingerhut auf den linken Handteller (Abb. 277). Sofort schließen Sie die linke Hand zur Faust. Nachdem Sie einen Moment gewartet haben, öffnen Sie die Hand wieder, der Fingerhut befindet sich nach wie vor auf



Abb. 277

dem rechten Zeigefinger. Zeigen Sie ihn noch einmal deutlich vor, dann gehen Sie mit der rechten Hand etwas nach rechts, um von dort mit einer schlagartigen schnellen Bewegung wieder zum linken Handteller vorzustoßen. Während dieser Bewegung daumenpalmieren Sie den Fingerhut. Ihre linke Hand schließt sich sofort zur Faust und umklammert den leeren rechten Zeigefinger. Mit einem Ruck ziehen Sie den Finger aus der Faust, da er leer ist, vermuten die Zuschauer den Fingerhut in der Hand. Sie öffnen diese, wobei Sie zunächst den kleinen Finger abspreizen, dann nacheinander Ring-, Mittel- und Zeigefinger, der Fingerhut ist verschwunden!

Beim Herausziehen
Wieder halten Sie die linke Hand offen und legen den rechten Zeigefinger mit dem Fingerhut ganz langsam auf die Handfläche. Mittel- und Ringfinger der linken Hand schließen sich über dem Hut und verbergen ihn dadurch, Zeige- und Kleinfinger bleiben gestreckt (Abb. 278). Mit einem Ruck ziehen Sie den rechten Zeigefinger aus der Faust, während der Hut drinbleibt. Nun erst biegen Sie auch Zeige- und Kleinfinger ein, dann zählen Sie: »Eins, zwei ...« Sie unterbrechen, schauen zu den Zuschauern, dann öffnen Sie die Hand und zeigen den Fingerhut vor, wobei Sie sagen: »Nein, nein, der Fingerhut ist noch da!«
Der ganze Vorgang wird wiederholt. Wenn Sie aber diesmal den Zeigefinger aus der linken Faust ziehen, dann nehmen Sie den Fingerhut mit und palmieren ihn blitzschnell. Dieser Vorgang ist nicht zu bemerken, da er innerhalb der Armbewegung ausgeführt wird. Mit dem ausgestreckten Zeigefinger zeigen Sie auf die linke Hand. Nun zählen Sie bis drei, öffnen die Faust, der Fingerhut ist weg. An der rechten Zeigefingerspitze kann er nach Belieben wiedererscheinen.

Der Durchsteckgriff
Die linke Hand ballen Sie zu einer losen Faust und halten sie mit dem Rücken zu den Zuschauern. Den rechten Zeigefinger mit dem Fingerhut stoßen Sie soweit wie möglich in die Faust hinein (Abb. 279). In der Faust krümmen Sie ihn und biegen ihn um den linken Daumen herum nach unten, bis Sie den Hut rechts in die Daumenpalmage nehmen können. Abb. 280 zeigt den Vorgang von unten gesehen. Probieren



Abb. 278

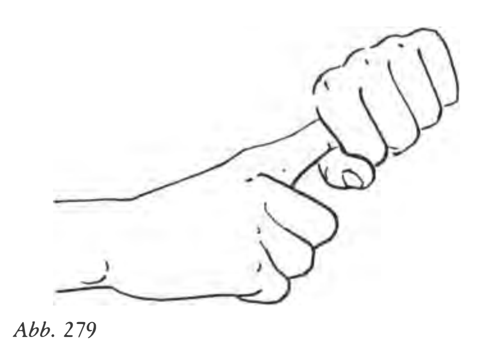


Abb. 279



Abb. 280

Sie Handhaltung und Körperstellung vor dem Spiegel aus, damit niemand den Kunstgriff bemerken kann. Nach der Palmage strecken Sie den Zeigefinger aus und ziehen ihn aus der Faust heraus. Wieder verschwindet der Fingerhut spurlos aus der linken Hand.

Während der Drehung

Sie halten die linke Hand mit der Handfläche nach oben und legen den rechten Zeigefinger mit dem Fingerhut hinein, wobei Sie diesmal auch die rechte Hand offen halten, also mit der Handfläche nach oben (Abb. 281). Beide Hände drehen Sie mit den Handrücken nach oben, wobei sich die linke um den rechten Zeigefinger herum zur Faust schließt. Innerhalb dieser Drehung biegen Sie den Zeigefinger ein und bringen den Hut rechts in die Daumenpalmage. Sofort strecken Sie den Finger wieder aus, damit ihn die linke Hand umklammern kann. Mit einem Ruck ziehen Sie den Finger aus der Hand, der Hut bleibt anscheinend links zurück. Dort verschwindet er dann wieder.

Der falsche Finger

Wieder sitzt der Fingerhut auf dem rechten Zeigefinger, Sie halten die Hand mit dem Rücken zu den Zuschauern, der Finger zeigt senkrecht nach oben. Mit der linken Hand streichen Sie von unten nach oben über den Handrücken der rechten (Abb. 282), bis der Fingerhut verdeckt ist. Zögern Sie einen Moment, dann ziehen Sie die rechte Hand nach unten fort, so daß der Fingerhut nach wie vor auf dem rechten Zeigefinger zu sehen ist.

Von unten bringen Sie die rechte Hand wieder hinter die linke. Sobald sie in Dekkung ist, ergreifen Sie den Fingerhut mit Daumen und Ringfinger, ziehen ihn vom Zeigefinger herunter und stecken statt dessen den Mittelfinger hinein. Dabei bewegen Sie die Hand ständig weiter nach oben, bis der Fingerhut über der linken Hand sichtbar wird (Abb. 283). Wenn Sie dabei den Zeigefinger einbiegen, wird niemand ahnen, daß der Hut jetzt schon auf dem Mittelfinger sitzt.

Nun ziehen Sie die rechte Hand wieder einige Zentimeter nach unten und schließen die linke zur Faust. Dabei streckt sich der



Abb. 281

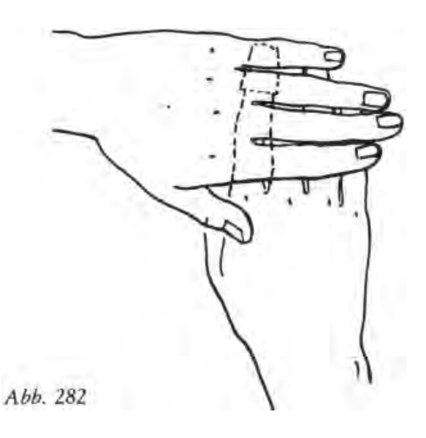


Abb. 282



Abb. 283



Abb. 284

rechte Zeigefinger, und der Mittelfinger biegt sich ein! Die Endsituation zeigt Abb. 284 von hinten gesehen. Die eigentliche Trickhandlung dauert wirklich nur den Bruchteil einer Sekunde. Für die Zuschauer wurde der soeben noch sichtbare Fingerhut von der linken Faust umschlossen, die ihn dann nach oben abzieht und verschwinden läßt. Ein sehr überzeugender Griff!

Ein Fingerhut färbt sich

Natürlich benötigen Sie zur Ausübung des Färbeeffektes zwei Fingerhüte, am besten einen weißen und einen roten. Während sich der weiße auf dem rechten Zeigefinger befindet, ist der rote rechts daumenpalmiert.

Mit beiden Händen
Zeigen Sie den weißen Fingerhut deutlich vor, dann nehmen Sie ihn mit Daumen und Zeigefinger der linken Hand ab. Mit dieser Hand zeigen Sie ihn nochmals vor, wobei die Zuschauer auch erkennen müssen, daß Ihre Hand ansonsten leer ist.
Währenddessen geht der rechte Mittelfinger in den palmierten Fingerhut. Wenn Sie den weißen Hut wieder auf den rechten Zeigefinger setzen, streckt sich der rechte Mittelfinger aus und schiebt den roten Hut in die linke Hand, direkt hinter den Daumen, der ihn abzieht und verbirgt. Nun können Sie die rechte Hand deutlich von allen Seiten vorzeigen. Die linke schließt sich zur Faust, der rechte Zeigefinger steckt den weißen Hut in die Faust hinein. Das geschieht in einer etwas weiter ausholenden Bewegung, innerhalb derer der Fingerhut palmiert wird, in die Faust kommt also der leere Zeigefinger. Er schiebt sich in den roten Fingerhut und bringt diesen zum Vorschein. Sofort öffnen Sie die linke Hand und zeigen, daß sie nichts weiter verbirgt.

Mit einer Hand
Die Situation ist wie oben, ein weißer Fingerhut befindet sich auf dem rechten Zeigefinger, ein roter ist rechts daumenpalmiert. Mit dem Mittelfinger ziehen Sie den Hut aus der Palmage und halten ihn mit Daumen und Mittelfinger in einigem Abstand vom Handteller (s. Abb. 285). Von vorn ist nichts zu sehen. Mit der Hand machen Sie eine kreisförmige Bewegung

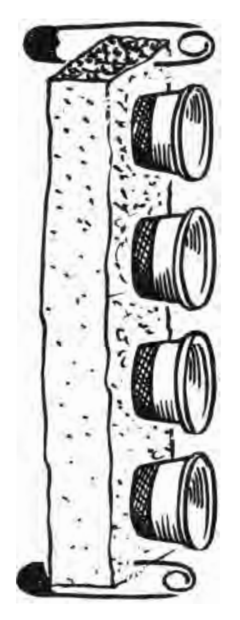


Abb. 285

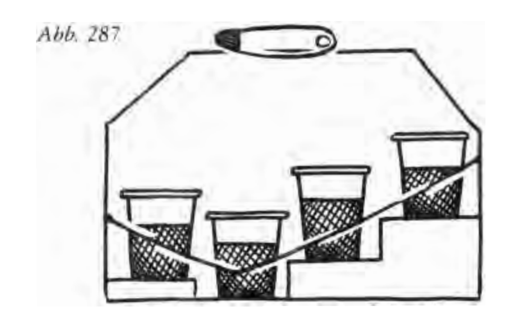
durch die Luft, schon ist der sichtbare Fingerhut rot geworden.
Der Austausch geschieht innerhalb der Bewegung und muß recht flott gehen. Sie biegen den rechten Zeigefinger ein, palmieren den weißen Hut, gehen sofort in den roten und nehmen diesen mit hoch. Während Sie noch den gefärbten Hut vorzeigen, rollen Sie mit dem Mittelfinger den verborgenen weißen in die Position zwischen Daumen und Mittelfinger. Nun können Sie den ganzen Vorgang wiederholen und den Hut wieder weiß färben.

Die große Fingerhutroutine

Diese Zusammenstellung habe ich für den eigenen Gebrauch gemacht und selbst jahrelang vorgeführt. Es werden keine schwierigen Griffe verwendet, doch habe ich mich bemüht, alle Wiederholungen zu vermeiden, um den Zuschauern immer wieder neue Überraschungen zu bieten. Die ganze Vorführung ist wie ein Drama aufgebaut: Sie beginnt ziemlich unscheinbar, treibt zu einem Höhepunkt, der völlig überraschend kommt, fällt dann in der Spannung wieder etwas ab, um mit einer unerwarteten Schlußüberraschung zu enden. Die Routine enthält so ziemlich alles, was man mit Fingerhüten machen kann; sie erscheinen und verschwinden, wandern und färben sich, einer vergrößert sich, und zum Schluß erscheinen auf einen Schlag acht Fingerhüte.
Was wird zur Vorführung gebraucht?
Zunächst einmal benötigen Sie zehn Fingerhüte, acht davon sind rot, zwei weiß oder gelb. Darüber hinaus benötigen Sie einen »Riesenfingerhut«. Den müssen Sie sich von einem Drechsler anfertigen lassen. Er ist so groß, daß Sie ihn gerade noch in der Hand verbergen können. In seine Öffnung paßt ein kleiner Fingerhut hinein, seine Farbe ist rot.
Schließlich werden noch zwei Servanten benötigt. Für Fingerhüte gibt es diverse Ausführungen, doch die meisten halten nicht das, was der Händler verspricht. Gute Erfahrungen habe ich mit folgenden Haltern gemacht:
1. Eine Servante zur Aufnahme von drei Fingerhüten habe ich aus einem Streifen Schwammgummi hergestellt. Mit der Nagelschere schneiden Sie drei Löcher hinein, die die Fingerhüte aufnehmen. Der Schwamm hält sie todsicher fest, gibt sie aber andererseits doch wieder leicht ab. Zwei Sicherheitsnadeln dienen zur Befestigung dieser Servante unter der Jacke (Abb. 286).


Abb. 286

2. Die zweite Servante muß vier Fingerhüte aufnehmen, sie wird in die linke Rocktasche gesteckt. Es handelt sich um eine kleine, flache Pappschachtel mit vier Abteilungen, in denen die Hüte stehen. Um ein sicheres Herausnehmen zu gewährleisten, befinden sich die Hüte nicht in einer Ebene nebeneinander, sondern sind der Länge der Finger entsprechend angeordnet. Das bedeutet also, daß der Hut für den kleinen Finger wesentlich höher steht als der für den Mittelfinger. Abb. 287 zeigt Ihnen diese Servante so, als ob ihre Vorderwand durchsichtig wäre.


Abb. 287

Welche Vorbereitungen sind zu treffen?
Den Riesenhut stecken Sie in die linke Hosentasche.
Servante Nr. 1 wird mit drei roten Hüten gefüllt und innen im Jackett unter dem linken Ärmelloch befestigt.
Servante Nr. 2 füllen Sie mit vier roten Hüten und stecken sie in die linke äußere Rocktasche.
Der letzte rote Fingerhut kommt in die rechte Rocktasche. Einen weißen Hut klemmen Sie zwischen Hals und Kragen, den anderen nehmen Sie in die rechte Daumenpalmage. Wenn Sie den Trick nicht zur Eröffnung bringen, dann stecken Sie ihn in die rechte Hosentasche, aus der Sie ihn im entsprechenden Moment hervorholen. Jetzt sind Sie bereit zur Vorführung – die wie immer zunächst vor einem Spiegel erfolgen sollte.
Vorführung:

Der erste Fingerhut erscheint
Dazu ist kaum etwas zu sagen. Tun Sie so, als ob Sie mit dem rechten Zeigefinger ein Loch in die Luft bohren wollten, dann stoßen Sie mit dem Finger hinein und bringen dabei den Fingerhut aus der Palmage zum Vorschein.

Changements mit einem Fingerhut
Hier können Sie nach eigenem Können und eigener Phantasie einige Griffe bringen. Ich warne aber vor einem Zuviel! Ich selbst lasse an dieser Stelle den Hut nur einmal verschwinden, wieder erscheinen und den Finger wechseln. Denken Sie daran: Für den Magier ist jeder Griff anders, für den Laien zählt aber nur der Effekt, und der ist immer der gleiche, ein Fingerhut verschwindet und erscheint wieder!
Bei meinen Vorführungen benutze ich den Verschwindegriff 2 »Beim Herausziehen«, außerdem folgenden neckischen Griff:
»Dieser Fingerhut ist ein störrischer Geselle, er will immer anders als ich. Will ich z. B. Zeigefinger, dann will er – Mittelfinger ...« Mit diesen Worten legen Sie den rechten Zeigefinger mit dem Fingerhut in die linke Hand, die sofort eine Faust bildet. Das machen Sie aber mit einer etwas ausholenden Bewegung, die Ihnen Zeit und Deckung für die eigentliche Trickhandlung gibt. Der Zeigefinger krümmt sich, Daumen und Ringfinger der gleichen Hand greifen zu und halten den Fingerhut fest, während sich der Zeigefinger wieder aufrichtet. Jetzt beugt sich der Mittelfinger, fährt in den Hut und streckt sich wieder. Es sieht so aus, als ob der Hut von einem Finger zum anderen gesprungen ist. Das wirkt sehr lustig, vor allem, wenn Sie sich bemühen, den Zeigefinger mit Fingerhut in die linke Hand zu legen, und der Hut trotzdem außerhalb der Faust auf dem Mittelfinger erscheint.
Versuchen Sie dann den Mittelfinger in die Faust zu legen, jetzt erscheint der Fingerhut wieder außerhalb auf dem Zeigefinger. Dieses Spiel wird Ihnen schließlich zu dumm, Sie werfen den Hut in die Luft. Das geschieht natürlich nur scheinbar, in Wirklichkeit wird er bei der Wurfbewegung daumenpalmiert. Gleich darauf zucken Sie zusammen und tun so, als ob Ihnen etwas zwischen Hals und Kragen gefallen sei. Mit der linken Hand greifen Sie hin und bringen den dort verborgenen Fingerhut zum Vorschein.

Changements mit zwei Hüten
Für die folgenden Griffe verwenden Sie zwei Fingerhüte gleicher Farbe, von denen die Zuschauer aber immer nur einen zu sehen bekommen.
a) Nach dem letzten Trick befindet sich auf

Ihrem linken Zeigefinger ein Fingerhut, ein zweiter ist rechts daumenpalmiert. Werfen Sie den Fingerhut mit der linken Hand spielerisch mehrmals in die Luft. Plötzlich schnellt Ihre rechte Hand vor und fängt den Hut auf, wobei Sie gleichzeitig den Zeigefinger mit dem bisher palmierten Hut ausstrecken. Für die Zuschauer sieht das so aus, als ob Sie den Hut während des Fluges mit der Fingerspitze aufgefangen hätten. Ihr Kommentar dazu: »Ja, ja, so ein Fingerchen muß schon funktionieren, wenn die Sache klappen soll!«

b) Halten Sie die rechte Hand mit dem Rücken nach vorn senkrecht nach oben. Den Fingerhut vom Zeigefinger nehmen Sie ab und setzen ihn auf den Kleinfinger, den anderen, aufgefangenen Hut haben Sie inzwischen in die Daumenpalmage gebracht.

Mit dem Wort »hopp« bewegen Sie die Hand einmal kurz nach oben und wieder herunter. Dabei krümmen Sie den Zeigefinger und nehmen den palmierten Hut auf, während der vom gleichfalls gekrümmten Kleinfinger vom Daumen abgezogen und festgehalten wird (Abb. 288). Der Fingerhut ist also anscheinend vom Kleinfinger auf den Zeigefinger gesprungen.



Abb. 288

Beim zweiten »hopp« springt er wieder zurück, Sie führen die Griffe einfach in umgekehrter Reihenfolge durch.

Zum Schluß nehmen Sie mit der linken Hand langsam und sichtbar den Fingerhut vom kleinen Finger herunter und setzen ihn auf den Zeigefinger, der andere Hut bleibt unverändert in der Daumenpalmage.

c) Jetzt folgt eine sehr schöne Wanderung. Stecken Sie den Zeigefinger mit dem Hut in die linke Faust, dann ziehen Sie ihn wieder heraus. Das wiederholen Sie spielerisch ein zweites Mal. Beim dritten Mal sieht der Zuschauer zwar das gleiche, doch Sie haben in Wirklichkeit den Fingerhut in der linken Hand zurückgelassen. Dafür kommt nach dem Herausziehen sofort der palmierte auf den Zeigefinger. Beide Hände halten Sie weit auseinander, dann werfen Sie den rechts gehaltenen Fingerhut scheinbar in die linke. Sie brauchen ihn bei der Wurfbewegung nur zu palmieren. Der andere Fingerhut erscheint in der linken Hand und wird wieder auf den rechten Zeigefinger gesteckt.

Im Vortrag läßt sich dieser und der folgende Trick sehr schön motivieren: »Der Hut will immer anders als ich. Will ich rechts, dann will er links, will ich dagegen links, dann will er rechts!

d) Wieder stecken Sie den Fingerhut in die linke Faust. Dabei wird er aber bereits vor dem Einstecken palmiert. Die rechte Hand hat dafür Platz geschaffen, indem sie den bisher palmierten Hut mit der Mittelfingerspitze aufgenommen hat. Selbstverständlich bleibt der Mittelfinger immer gekrümmt, so daß der zweite Fingerhut nicht zu sehen ist. Die linke, die anscheinend den Fingerhut hält, »zerreibt« ihn langsam und erweist sich als leer.

Sofort gehen Sie mit der rechten Hand nach oben, greifen in den Haaransatz und bringen auf dem Zeigefinger den palmierten Hut zum Vorschein. Unter Deckung der Hand ist es dabei ein leichtes, den Fingerhut von der rechten Mittelfingerspitze in den Mund zu stecken. Sofort wenden Sie sich linksprofil und schieben den Hut mit der Zunge in die rechte Seite des Mundes.

e) Diese Griffolge sollten Sie möglichst langsam durchführen, dann ist die Wirkung besonders groß. Der Fingerhut kommt in

die linke Hand, aber mit Hilfe des Durchstecktricks (»Verschwinden eines Fingerhutes«, Methode 3) gelangt er wieder zurück in die rechte, so daß Sie die linke Hand wieder leer zeigen können. Diesen Griff können Sie bei sauberer Durchführung tatsächlich in Zeitlupe zeigen. Mit der leeren linken Hand gehen Sie – ebenfalls in Zeitlupe – nach oben, stecken den Zeigefinger in den Mund und holen den dort verborgenen Fingerhut hervor.
Diesen Überraschungseffekt nutzen Sie aus, um den rechts palmierten Fingerhut in die Tasche zu stecken und statt dessen den dort verborgenen roten zu palmieren. Den soeben aus dem Mund geholten weißen Fingerhut zeigen Sie mit der linken Hand vor, dann setzen Sie ihn auf den rechten Zeigefinger.

Fingerhutfärbungen
Die rechte Hand hält einen weißen Fingerhut sichtbar auf dem Zeigefinger und palmiert einen roten. In diesen gehen Sie mit der Spitze Ihres Mittelfingers hinein und heben ihn aus der Palmage. Bei der folgenden Färbung müssen mehrere Bewegungen reibungslos ineinanderfließen.
Zeigen Sie die linke Hand leer, wobei Ihr rechter Zeigefinger auf die Handfläche deutet, die Situation ist etwa wie in Abb. 277 des Abschnitts »Ein Fingerhut verschwindet«. Dann drehen Sie die Hand mit dem Rücken nach oben und ballen sie zur Faust. Dabei gehen Sie mit der rechten Hand etwas nach oben und strecken gleichzeitig den Mittelfinger aus. Er stößt fast von selbst gegen die linke Handfläche. Die linke Hand zieht sofort den roten Fingerhut ab, was sehr leicht geht, da sie sich gerade schließt. Durch das Anheben der rechten Hand sehen die Zuschauer auch hier eine leere Handfläche. Mit einer schnellen Bewegung stecken Sie den weißen Fingerhut in die linke Faust. Kurz vorher wird der Finger eingekrümmt und der Hut palmiert, so daß der leere Finger in die Faust gelangt. Kommt er wieder zum Vorschein, so trägt er einen roten Hut, der Fingerhut hat also die Farbe gewechselt. Vergessen Sie nicht, die linke Hand schön deutlich leer zu zeigen. Ihr Kommentar dazu: »Bei so vielem Hin und Her wird einem ordentlich warm. Selbst mein Fingerhut ist schon ganz rot angelaufen. Können Sie ihn so besser sehen? Oder wollen Sie ihn lieber wieder weiß haben?« Dabei führen Sie eine Armbewegung aus und färben den Hut nach der Einhandmethode.
»Wie meinen Sie? Rot wäre auch ganz schön! Gut, bleiben wir bei rot!« Wieder benutzen Sie die Einhandmethode, um den Fingerhut in rot zurückzuverwandeln.
Wie spielerisch gehen Sie mit der linken Hand zur rechten, nehmen den Fingerhut vom Zeigefinger und setzen ihn wieder auf. Für die Zuschauer ist das ohne Bedeutung, doch Sie stecken dabei Ihren linken Ringfinger in den palmierten weißen Hut und nehmen ihn fort. Er wird nicht mehr benötigt, Sie behalten ihn für einen Moment in der linken Hand verborgen.

Erscheinen eines Riesenhutes
Mit der rechten Hand werfen Sie den roten Fingerhut scheinbar in die Luft. Verfolgen Sie seinen Weg mit den Augen, er fliegt hoch und zur anderen Bühnenseite herüber. Sie laufen hinterher und fangen ihn dort wieder auf. Das ist lediglich ein Palmieren und Hervorholen, es hat auch nur den Sinn, die Zuschauer abzulenken. Während Sie nämlich rechtsprofil zur anderen Bühnenseite laufen, greifen Sie mit der linken Hand in die Tasche, lassen den weißen Hut dort zurück und nehmen den Riesenhut auf. Ihre Stellung in Verbindung mit der Ablenkung durch den aus der Luft gefangenen Fingerhut ist so groß, daß das niemand bemerken wird.
Für einen Moment drehen Sie sich en face, greifen mit der linken Hand zur rechten, um den gefangenen Fingerhut abzunehmen. Dabei übergeben Sie den großen Hut in die rechte Hand, seine Öffnung muß nach oben zeigen. Gleichzeitig drehen Sie sich wieder

rechtsprofil, wodurch die rechte Hand mit dem Handrücken zu den Zuschauern zeigt. Mit der linken zeigen Sie den kleinen Hut vor und fragen: »Haben Sie ihn fliegen sehen? Nein? Er ist ja auch zu klein. Vielleicht hätten Sie ihn in dieser Größe eher bemerkt!« Während dieser Worte stecken Sie den kleinen Hut wieder auf den rechten Zeigefinger. Bei einer kurzen Bewegung der rechten Hand krümmt sich dieser und geht mit dem kleinen Hut in den großen hinein, diesen aus der Faust heraushebend und den Zuschauern präsentierend. Mit der linken Hand nehmen Sie den großen Hut ab, um ihn auf den Tisch zu stellen. Sofort wird der frei gewordene kleine Hut palmiert und hinterher aus der Luft gegriffen. Dazu stellen Sie fest, daß so ein kleiner Fingerhut doch weitaus handlicher als ein übergroßer sei.

Acht Fingerhüte erscheinen
Erzählen Sie Ihren Zuschauern, daß man einen kleinen Fingerhut bequem durch den Ärmel wandern lassen kann. Dabei halten Sie die linke Hand senkrecht nach oben, den Fingerhut werfen Sie anscheinend in den Ärmel. In Wirklichkeit wird er natürlich wieder palmiert. Den linken Arm strecken Sie nun steil nach oben und schütteln ihn. Den rechten dagegen senken Sie nach unten. In der rechten Hand kommt der Fingerhut wieder zum Vorschein, er ist also scheinbar durch beide Ärmel hindurchgeschüttelt worden. Diesen »Weg durch den Ärmelkanal« wiederholen Sie noch einmal. Diesmal haben Sie aber Pech, der Hut bleibt in der Nähe der linken Schulter im Ärmel stecken. Sie greifen mit der rechten Hand unter die Jacke und bringen den verunglückten Hut wieder zum Vorschein. Es ist der palmierte, der so wieder sichtbar wird. Gleichzeitig ergreifen Sie aber mit den anderen drei Fingern die drei Hüte aus der Servante. Die Finger krümmen Sie sofort ein, sie bleiben bei der weiteren Vorführung immer gekrümmt, so daß die Hüte vorerst den Blicken der Zuschauer entzogen sind.
Den sichtbaren Hut vom rechten Zeigefinger legen Sie scheinbar in die linke Hand (Verschwindegriff 4 »Während der Drehung«), palmieren ihn aber rechts. Die linke Hand steckt den angeblichen Fingerhut in die linke Rocktasche. Dort gehen Sie mit den Fingern in die Servante und nehmen je einen Fingerhut auf. Die rechte Hand senkt sich, der Zeigefinger holt den palmierten Hut hinter dem rechten Bein hervor. Dabei kommt die linke Hand aus der Tasche, zunächst zur Faust geballt. Sofort wird aber der Fingerhut vom Zeigefinger daumenpalmiert, damit sich dieser ausstrecken kann.
Beide Hände halten Sie in Augenhöhe vor sich, die Handrücken zum Publikum gerichtet, die Zeigefinger ausgestreckt. Alle eingekrümmten Finger tragen Fingerhüte, die den Zuschauern nicht sichtbar sind. Auf dem rechten Zeigefinger befindet sich ein sichtbarer Fingerhut, ein weiterer ist links daumenpalmiert.
Mit beiden Händen stoßen Sie nach oben in die Luft. Hierbei palmieren Sie den Fingerhut vom rechten Zeigefinger und bringen gleichzeitig den links palmierten auf dem linken Zeigefinger zum Vorschein, der Hut ist also gewandert. Diese scheinbare Wanderung können Sie mehrmals wiederholen, wobei Variationen möglich sind. Beispielsweise kann der Fingerhut in einer Hand verschwinden und mit der anderen hinter dem Arm hervorgeholt werden. Schließlich sagen Sie: »Als ich dieses Kunststück neulich zeigte, rief jemand aus dem Publikum: ›Der hat ja zwei Fingerhüte!‹ – Das stimmt aber nicht, ich habe nicht zwei – ich habe acht!« Bei diesen Worten strecken Sie gleichzeitig alle Finger aus, und die Zuschauer sehen tatsächlich acht Fingerhüte.
Mit dieser Überraschung endet die Vorführung. Die Fingerhüte legen Sie ab, am besten in einen Papierkorb oder ein Kästchen, dann können Sie den wohlverdienten Applaus entgegennehmen.
Ich sage es nochmals: Das ist eine durchaus

professionelle, in vielen Vorstellungen erprobte Routine! Nur hat sie einen Haken – etwas üben müssen Sie schon!!

Noch einige Tricks mit Fingerhüten

Im folgenden beschreibe ich Ihnen noch einige Tricks, die Sie nach Belieben in Ihre Routine einbauen, die Sie aber auch als Einzeltricks zeigen können.

Ein Fingerhut durchdringt ein Tuch
Methode 1: Sie benötigen dazu einen Fingerhut und ein Tuch, am besten ein undurchsichtiges Herrentaschentuch. Den Fingerhut stecken Sie auf den rechten Zeigefinger, das Tuch breiten Sie darüber. Diese Deckung nutzen Sie aus und bringen den Hut in die Daumenpalmage. Das Tuch kommt also über den leeren Zeigefinger! Achten Sie beim Überdecken darauf, daß das Tuch vorn etwas länger herunterhängt als hinten. Auf der Ihnen zugekehrten Seite darf es nur knapp bis zur Handwurzel reichen.
Mit der linken Hand streichen Sie von oben nach unten mehrmals über die bedeckte rechte. Dabei dürfte es nicht schwerfallen, den linken Daumen von hinten in den palmierten Fingerhut zu stecken. Biegen Sie den Daumen ein, so daß der Hut von der Hand gedeckt ist. Vor dem nächsten Drüberstreichen bringen Sie den Hut vom Daumen in die linke Faust, Öffnung nach unten. Und wenn Sie jetzt wieder über den rechten Zeigefinger streichen, dann bleibt der Hut auf diesem sitzen, er hat anscheinend das Tuch durchdrungen.

Methode 2: Zu diesem außerordentlich wirksamen Trick benötigen Sie ein größeres, durchscheinendes Seidentuch und zwei Fingerhüte, von denen die Zuschauer allerdings immer nur einen zu sehen bekommen. Ein Hut befindet sich auf dem rechten Zeigefinger, der andere ist rechts daumenpalmiert.

Zunächst zeigen Sie die linke Hand leer vor, mit der rechten ergreifen Sie das Tuch und ziehen es mehrmals durch die linke. Dabei hebt Ihr rechter Mittelfinger den verborgenen Hut aus der Palmage. Beim letzten Durchziehen strecken Sie den Mittelfinger aus, der Hut gelangt in die linke Hand und wird dort fingerpalmiert. Das Tuch gibt Ihnen für diesen Vorgang hinreichend Deckung. Lassen Sie es für einen Moment in der linken Hand liegen, um die rechte vorzuzeigen. Dann decken Sie das Tuch über die rechte Hand, wobei Sie den rechten Zeigefinger nach oben ausstrecken. Wenn Sie das Tuch mit der linken Hand straffziehen, kann man deutlich den Fingerhut durch das Tuch schimmern sehen (Abb. 289). Bei diesem Glattstreifen des Tuches setzen Sie den links palmierten Fingerhut von außen durch das Tuch hindurch auf den

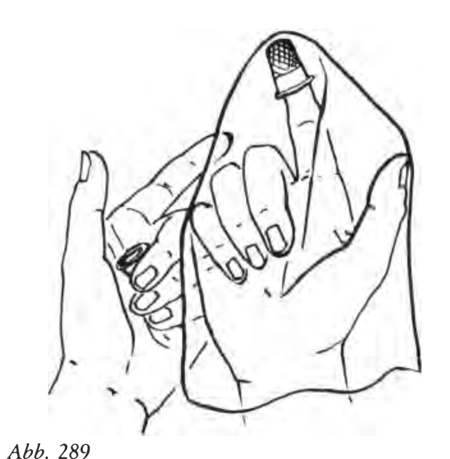

Abb. 289


Abb. 290

eingewickelten rechten Mittelfinger (Abb. 290). Sofort bilden Sie mit den anderen Fingern der rechten Hand über dem Fingerhut eine Faust, so daß er nicht mehr zu sehen ist.
Jetzt können Sie die linke Hand zur Seite nehmen und die rechte von allen Seiten zeigen, der zweite Hut ist nicht zu sehen. Halten Sie die Hand dann wie zu Anfang, Handrücken zum Publikum. Mit einer ruckartigen Bewegung strecken Sie den Mittelfinger aus und krümmen gleichzeitig den Zeigefinger ein. Vor den Augen der Zuschauer hat der Hut das Tuch durchdrungen!
Zunächst nehmen Sie den sichtbaren Fingerhut ab, dann ziehen Sie das Tuch fort. Dabei ergreifen Sie gleichzeitig den Fingerhut vom rechten Zeigefinger und bringen ihn mit dem Tuch beiseite. Im Moment des Abziehens strecken Sie natürlich den Zeigefinger aus und biegen den Mittelfinger ein, die Täuschung ist hundertprozentig.

Vier Fingerhüte verschwinden
Bisher haben wir uns nur mit rein manipulativen Methoden der Fingerhutmagie beschäftigt. Es sind aber auch Apparate und Hilfsmittel konstruiert worden, mit deren Hilfe man sich manches leichter machen kann. Als ersten Trick in dieser Richtung beschreibe ich Ihnen einen wirksamen Abschluß für eine Fingerhutroutine. Vier Fingerhüte sind erschienen und werden übereinander in Form eines Turmes auf dem Zeigefinger aufgebaut. Für einen Moment wird eine Röhre drübergeschoben. Wird sie abgenommen, sind die Hüte verschwunden, die Röhre ist leer! Die Fingerhüte erscheinen schlagartig auf den vier Fingern der rechten Hand wieder.
Das Geheimnis liegt in der Röhre und in den Fingerhüten. Diese haben nämlich keinen Boden! Alle Böden schleifen oder bohren Sie heraus, was bei Kunststoffingerhüten nicht so schwer ist. Die Röhre ist doppelwandig. Sie besteht aus einer äußeren Röhre, die von außen über die Fingerhüte

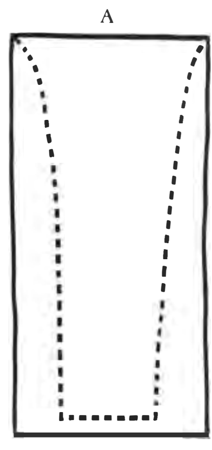


Abb. 291

paßt, und einer etwas konisch gearbeiteten inneren, die in die Fingerhüte hineingleiten kann. Die Abb. 291 zeigt die Röhre im Schnitt. Die Fingerhüte sind im Zwischenraum verborgen und nicht zu sehen, wenn man von der Seite A her in die Röhre schaut. Die Vorführung wird erleichtert, wenn Sie außerdem ein kleines Kästchen verwenden, das durch eine Trennwand in zwei Abteilungen geteilt ist. In der einen Abteilung liegen die Hüte ohne Boden, die andere ist vorerst leer.
Mit vier gleich aussehenden, aber normalen Fingerhüten führen Sie Ihre spezielle Vorführung durch, bis alle Hüte erschienen sind, dann werfen Sie diese in das Kästchen, natürlich in die leere Abteilung. Nachdem Sie beide Hände leer gezeigt haben, greifen Sie mit der rechten Hand in's Kästchen. Dort nehmen Sie zunächst einen normalen Hut, setzen ihn auf den kleinen Finger und biegen diesen ein. Dann ergreifen Sie einen der Hüte ohne Boden und bringen ihn zum Vorschein. Für die Zuschauer muß es so aussehen, als ob Sie lediglich einen Fingerhut hervorgeholt hätten. Halten Sie Ihre Hand so, daß man den Hut auf dem kleinen Finger nicht sieht und auch nicht bemerken kann, daß der vorgezeigte Hut keinen Boden hat. Den sichtbaren Hut stecken Sie auf Ihren hochgestreckten linken Zeigefinger. Der Vorgang wiederholt sich, ein rich-

tiger Fingerhut kommt auf den eingekrümmten rechten Ringfinger, ein präparierter auf den linken Zeigefinger, so daß dort schon zwei übereinander stehen. Wenn Sie Kunststoffhüte etwas zusammendrükken, dann klemmen sie sich ineinander fest. Noch zweimal wiederholen Sie diesen Vorgang, so daß auf dem linken Zeigefinger vier Hüte stehen und in der rechten Hand vier verborgen sind, drei auf den eingekrümmten Fingern, der vierte in der Daumenpalmage. Der Zeigefinger bleibt ausgestreckt, ihn brauchen Sie, um die Röhre aufzunehmen und damit den Fingerhutturm zu bedecken.
Das Verschwinden der Fingerhüte geht so vor sich: Mit dem rechten Daumen und Zeigefinger halten Sie die Röhre fest, während Sie die linke Hand nach vorn neigen, bis das untere Ende der Röhre nach oben zeigt. Jetzt ziehen Sie den linken Zeigefinger aus der Röhre und zeigen die Hand leer. Sofort übernehmen linker Zeigefinger und Daumen die Röhre und zeigen sie auch leer, wobei Sie immer das Ende A zu den Zuschauern halten. Blicken Sie hindurch, pusten Sie hinein, schütteln Sie die Röhre aus – bitte mit dem geschlossenen Ende nach vorn bzw. nach unten –, die Fingerhüte sind verschwunden.
Erst wenn Ihren Zuschauern das so richtig bewußt geworden ist, greifen Sie mit der rechten Hand in die Luft, holen mit dem Zeigefinger einen Hut aus der Palmage und strecken gleichzeitig die anderen Finger aus, ganz überraschend sind die vier Fingerhüte wieder erschienen.

Der Fingerhutfang
Dieser kleine Apparat ist dazu gedacht, fortlaufend Fingerhüte aus der Luft zu produzieren. Er läßt sich auch für Münzen, Zigaretten oder andere kleine Gegenstände verwenden. Es handelt sich um ein Kartonrohr und einen Stoffbeutel, der mit Hilfe eines Gummiringes an der Röhre befestigt ist. Die »gefangenen« Fingerhüte werden in das Rohr geworfen und gelangen in den Beutel, aus dem sie am Schluß alle wieder verschwinden.
Zur Vorführung benötigen Sie nur einen einzigen Fingerhut, den Sie den Zuschauern immer wieder aufs neue präsentieren. Das Rohr ist nicht so harmlos wie es aussieht. Es hat eine Klappe, die zunächst an der Rückwand liegt und eine dort befindliche Öffnung verdeckt, so daß Sie getrost in das Innere der Röhre sehen lassen können. Haben Sie den Beutel befestigt, dann drücken Sie die Klappe nach innen und sind zur Vorführung bereit (s. Abb. 292).

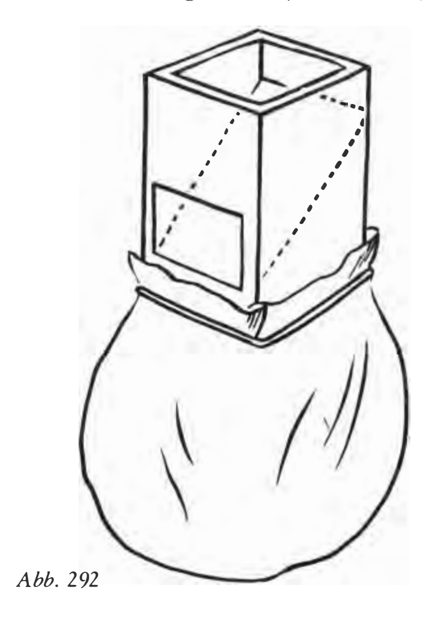


Abb. 292

Sie produzieren den ersten Fingerhut und werfen ihn oben in die Röhre. Er fällt auf die Klappe und gleitet durch die Öffnung in Ihre andere Hand, die den Fingerhut zunächst palmiert. Jetzt wechseln Sie den Apparat zur anderen Hand und greifen mit der so frei gewordenen den nächsten (!) Fingerhut aus der Luft. Auch er landet durch das Röhrchen hindurch in Ihrer Hand.
Dieses Spiel können Sie beliebig weiterführen. Zuletzt ziehen Sie den Beutel unten ab, wobei er durch den vom Rohr springenden Gummiring gleich verschlossen wird. Die Doppelwand der Röhre klappen Sie

zurück und zeigen diese leer. Nach eigenem Belieben können Sie die »erschienenen« Fingerhüte nun verschwinden und eventuell an anderer Stelle wieder erscheinen lassen.

Vier Fingerhüte erscheinen
Dieses Wiedererscheinen verschwundener Fingerhüte mit Hilfe eines Fingerhutstativs können Sie mit dem vorstehend beschriebenen Fingerhutfang kombinieren und haben so eine kleine Routine mit wirksamem Abschluß. Es müssen auch nicht unbedingt vier Fingerhüte sein, Sie können den Apparat so bauen, daß fünf oder sechs Hüte erscheinen.

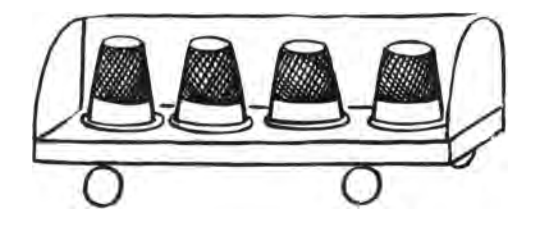
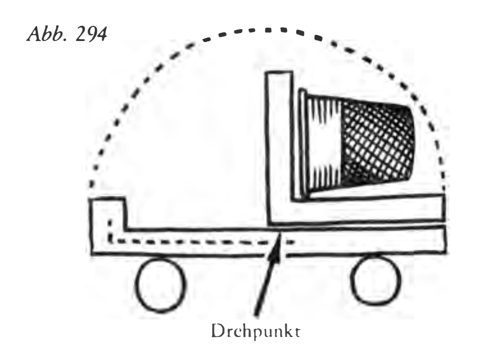


Abb. 293

Abb. 293 zeigt das kleine Stativ von vorn. Auf vier Füßen ruht eine Grundplatte und auf dieser wieder eine senkrechte Rückwand. Zunächst ist der Apparat leer, dann wird ein Tuch drübergedeckt. Wird dieses wieder entfernt, so sind auf dem Stativ die Fingerhüte erschienen.
Abb. 294 zeigt den Apparat von der Seite und erläutert die Konstruktion. Der Kernpunkt ist eine Art Pendelservante, die aus zwei im rechten Winkel zueinander stehenden Brettchen besteht. Mit einem Scharnier wird dieser Winkel drehbar auf dem Bodenbrett befestigt. Dieses wiederum ist in der vorderen Hälfte so weit ausgespart, daß das zu Beginn senkrecht stehende Brett nach dem Herunterklappen Platz darin findet. Notfalls genügt zur Tarnung auch eine vorn angebrachte Leiste.
Die Fingerhüte befinden sich auf der Rückseite des senkrechten Brettes, sie sind dort entweder fest angeleimt oder werden auf dort angebrachte Korken gesteckt. Damit die Mechanik von der Seite nicht zu sehen ist, sind rechts und links halbkreisförmige Abdeckungen aus dünnem Sperrholz angebracht, wie es die gestrichelte Linie in Abb. 294 andeutet.
Die Vorführung ist einfach. Zunächst weisen Sie auf das leere Stativ hin, dann bedecken Sie es mit einem undurchsichtigen Tuch, das Sie von vorn nach hinten drüberlegen. Beim Abnehmen heben Sie das Tuch zunächst hinten an, wobei Sie das waagerecht liegende Brettchen hochklappen. Schon ist alles geschehen.

Abb. 294



24. Kapitel
Zigarettenmagie

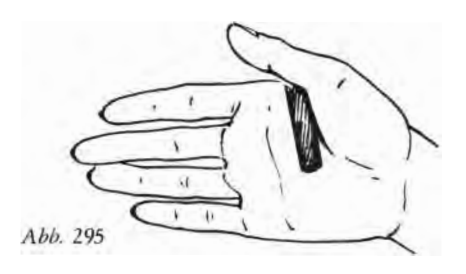
Manipulationen mit Zigaretten sind sehr beliebt. Wir beschränken uns auf nichtbrennende Zigaretten, mit ihnen kann man die Effekte des Erscheinens, Verschwindens und Wanderns in überzeugender Weise demonstrieren. Und sollten Sie später einmal mit brennenden Zigaretten arbeiten, dann können Sie damit noch eine erhebliche Steigerung der Wirkung erzielen.
Wie immer beginnen wir wieder mit den üblichen Griffen. Verwenden Sie dazu möglichst feste, runde Zigaretten, am besten Zigarettenimitationen, die Sie bei Ihrem Zigarettenhändler erhalten können. Das sind festgerollte Papierröllchen, die Sie sich nur auf die richtige Länge schneiden müssen. Sie können auch mattweiß ge-

strichene Bleistiftenden verwenden. Achten Sie auf die richtige Länge der Zigarette, sie sollte nicht länger sein als Ihre Hand breit ist, superlange Zigaretten sind zum Manipulieren ungeeignet, desgleichen Zigaretten mit Filter oder Mundstück.

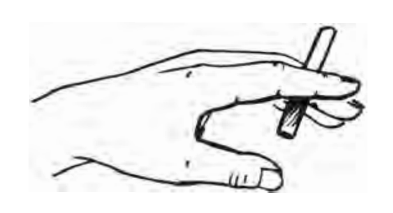
Palmieren einer Zigarette

Die Daumenpalmage

Das ist die meistbenutzte und sicherlich auch beste aller Zigarettenpalmagen, man kann sie auch für brennende Zigaretten verwenden. Ein Ende der Zigarette wird dabei in der Daumengabel festgeklemmt, das freie Ende zeigt nach unten und steht etwa im Winkel von 45° ab. Nach vorn ist sie von der Hand gedeckt, die natürlich immer mit der Rückseite zu den Zuschauern zeigen muß. Die Finger halten Sie möglichst zwanglos, verkrampfen Sie sie nur nicht (Abb. 295). Auch das Hineinbringen einer


Abb. 295

Zigarette in die Daumenpalmage ist einfach. Halten Sie sie zunächst im Rauchergriff, also zwischen Zeige- und Mittelfinger eingeklemmt, wobei etwa 2/3 der Zigarette in die Handfläche weisen und nur 1/3 über den Handrücken hinaus (Abb. 296). Tun Sie so, als ob Sie die Zigarette fortwerfen wollten. Sie führen zwar die


Abb. 296

Wurfbewegung aus, biegen aber gleichzeitig die Finger ein, so daß das Ende der Zigarette in den Winkel zwischen Daumen und Zeigefingerwurzel kommt. Der Daumen preßt sie dort fest, während die Finger wieder ausgestreckt werden. Die Hand wirkt leer, jeder ist der Überzeugung, daß die Zigarette wirklich fortgeworfen wurde.

Die Fingerpalmage

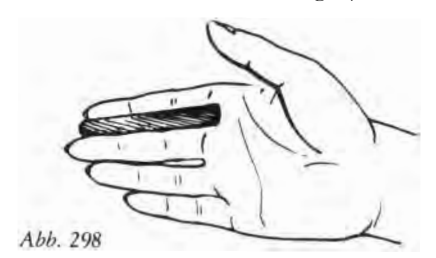
Hierbei steht die Zigarette gewissermaßen in der Handfläche. Das oberste Glied des


Abb. 297

etwas gekrümmten Mittelfingers drückt gegen ein Ende der Zigarette, das andere ruht im Handteller (Abb. 297). Spreizen Sie die Finger nicht, besonders den Ringfinger müssen Sie fest gegen den Mittelfinger legen, um der Zigarette mehr Deckung zu verschaffen.

Die Fingerclippalmage

Die Zigarette wird zwischen zwei Fingern festgeklemmt, entweder mit Zeige- und Mittelfinger oder mit Mittel- und Ringfinger, wobei sie eng an den Fingern anliegt (Abb. 298). Dieses Festklemmen läßt sich auch so ausführen, daß die Zigarette auf dem Rücken der Hand liegt (Abb. 299).


Abb. 298

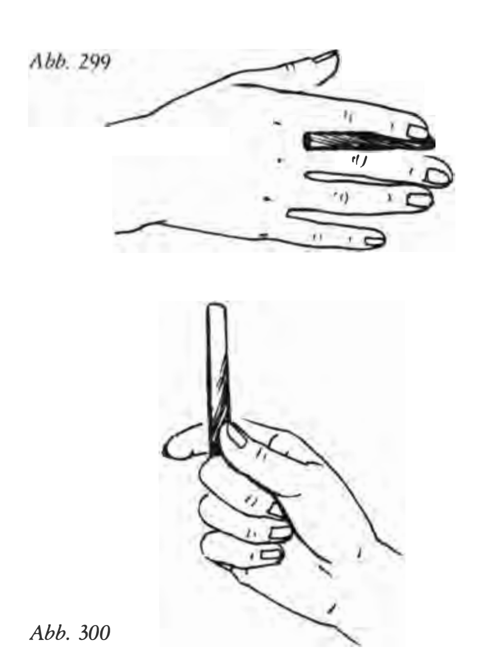


Abb. 299

Abb. 300

Die Produktion einer im Fingerclip oder in der Fingerpalmage gehaltenen Zigarette ist sehr einfach, Sie schieben nur den Daumen unter die Zigarette und drücken diese nach oben. Sie kippt gewissermaßen in senkrechte Stellung und wird von Daumen und Zeigefinger gehalten (Abb. 300).

Eine Zigarette verschwindet

Mit Ausnahme des scheinbaren Fortwerfens oder Ablegens einer Zigarette ist das Verschwinden immer ein Changement, d. h., die Zigarette wird von einer Hand in die andere gegeben bzw. genommen und verschwindet erst dann. Natürlich bleibt sie bei diesem Übergeben in der haltenden Hand zurück. Ich beschreibe Ihnen die einfachsten und effektvollsten dieser Verschwindegriffe in bunter Folge, suchen Sie sich das Passende heraus.

Das Kipp-Verschwinden
Die linke Hand hält die Zigarette senkrecht am unteren Ende, wobei der Handrücken zu den Zuschauern zeigt. Mit der rechten Hand nähern Sie sich von oben und klopfen die Zigarette langsam in die linke Hand hinein (Abb. 301). Wenn sie fast hinter den Fingern verschwunden ist, dann drücken die Finger der rechten Hand nach vorn. Dadurch kippt die Zigarette hinten hoch und gelangt rechts in die Fingerpalmage (Abb. 302). Die linke Hand schließt sich zur Faust und kann die Zigarette später »zerreiben«.

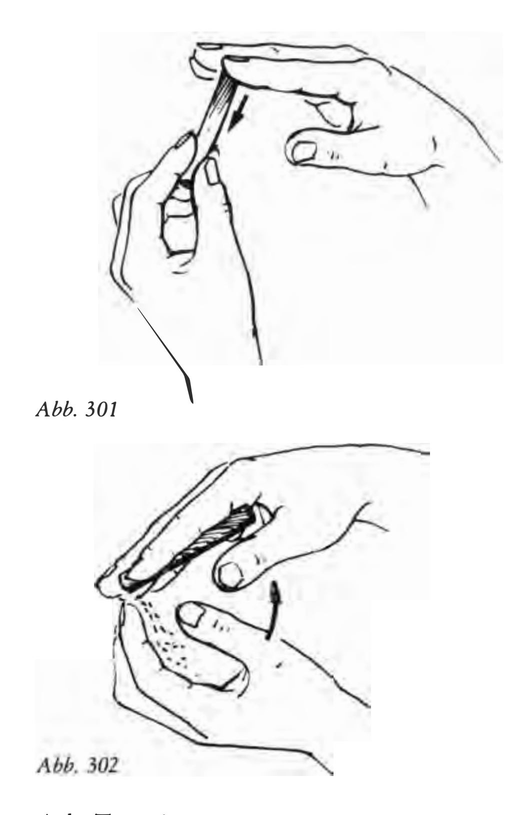


Abb. 301

Abb. 302

A la Tourniquet
Natürlich läßt sich der Klassiker unter den Verschwindegriffen auch auf Zigaretten anwenden. Daumen und Mittelfinger halten die Zigarette (Abb. 303), die andere Hand kommt von der Seite, ihr Daumen schiebt sich unter die Zigarette (Abb. 304) und nimmt sie anscheinend fort. Doch wenn die linke Hand zugreift, läßt der rechte Daumen die Zigarette los, sie fällt in die rechte Handfläche, wo sie vom ersten Glied des Mittelfingers sicher gehalten wird.

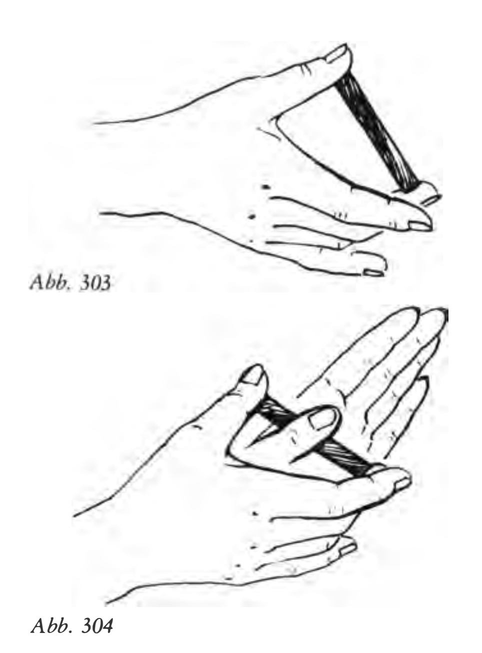


Abb. 303

Abb. 304

Fingerclip-Verschwinden

Das ist eine Abart des Tourniquets, leichter als dieses und noch effektvoller, da man das Verschwinden in Zeitlupe durchführen kann. Die Anfangshaltung ist wie beim Tourniquet (Abb. 303), doch steht das untere Ende der Zigarette nicht auf dem Mittelfinger, sondern wird zwischen diesem und dem Ringfinger festgeklemmt. Wenn die linke Hand zugreift (Abb. 305), läßt der Daumen die Zigarette los, und die beiden bewußten Finger biegen sich ein, so daß die Zigarette ins Handinnere gelangt. Ihr freies Ende liegt am Daumenballen, das andere wird nach wie vor von den Spitzen des Mittel- und Ringfingers eingeklemmt gehalten.

Ich halte diesen Griff für einen der schönsten in der Zigarettenmagie. Alle Bewegungen müssen betont langsam ausgeführt werden, nur die Trickbewegung, das Einbiegen der Finger, geht blitzschnell. Zu bemerken ist nichts, denn die linke Hand gibt genügend Deckung.

Schiebe-Verschwinden

Mit den rechten Fingerspitzen wird die Zigarette in die linke Faust geschoben, in der sie dann verschwindet. Für diesen Effekt gibt es mehrere Ausführungen.

a) Die Zigarette gelangt überhaupt nicht in die linke Faust. Ihr Ende stößt gegen den eingebogenen linken Zeigefinger, während der rechte Zeige- und Mittelfinger an ihr entlang nach unten gleiten, bis sie die Faust erreichen. Dadurch entsteht die Illusion, als sei die Zigarette in die Faust geschoben worden, während sie in Wirklichkeit in die Fingerclippalmage zwischen rechten Zeige- und Mittelfinger gelangt, die linke Hand ist leer.

b) Die Zigarette wird tatsächlich in die linke Faust geschoben, der rechte Zeigefinger stößt sie hinein (Abb. 306) und dann



Abb. 305

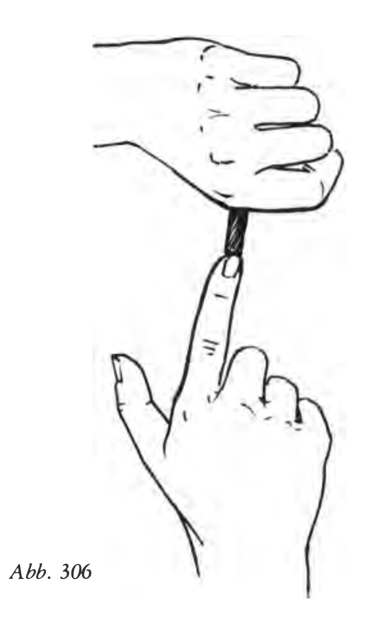


Abb. 306

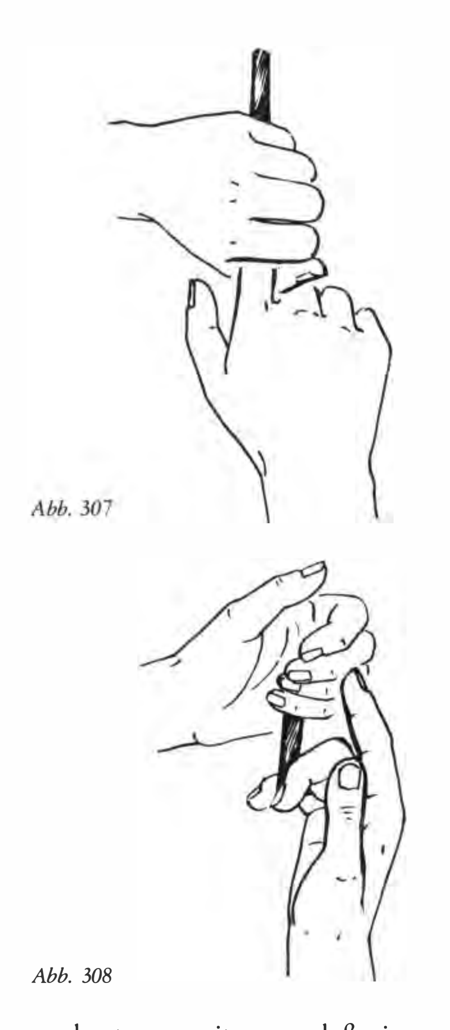

Abb. 307

Abb. 308

noch etwas weiter, so daß sie zum Teil hinten aus der Faust wieder herauskommt (Abb. 307). Wenn Sie die Öffnung der Faust nach vorn halten, dann können die Zuschauer die hinten herausragende Zigarette nicht bemerken. Mit der rechten Hand bilden Sie eine lose Faust, nur der Zeigefinger bleibt ausgestreckt. Er deutet auf die linke Hand. Diese dreht sich, wobei der rechte Zeigefinger über sie hinweggleitet. Die herausstehende Zigarette berührt während dieser Drehung die Fingerrücken der rechten Hand und wird dort zwischen Mittel- und Ringfinger eingeklemmt (Abb. 308). Entfernen Sie die rechte Hand von der linken, letztere öffnen Sie und zeigen, daß die Zigarette verschwunden ist. Unter der Jacke oder aus der Tasche bringen Sie mit der rechten Hand die Zigarette wieder zum Vorschein.

c) Wieder wird die Zigarette in die linke Faust geschoben. Dabei krümmen Sie deren Zeigefinger nur wenig, während Sie die anderen drei Finger fest zur Faust ballen. Zwischen Zeige- und Mittelfinger entsteht gewissermaßen ein Loch in der Faust, durch das die Zigarette nach außen treten kann. Sie liegt also nach dem Einschieben nicht in der Faust, sondern außerhalb derselben (Abb. 309). Drücken Sie mit der rechten Zeigefingerspitze von vorn weiter gegen die Zigarette, dann dreht sie sich in der Faust herum. Ich will versuchen, den Vorgang genauer zu erklären. Sie drücken mit dem rechten Zeigefinger das Ende der Zigarette gegen den eingebogenen linken Mittelfinger, wodurch sich die Zigarette von der linken Hand weghebt und senkrecht aufstellt. Drücken Sie noch weiter, dann dreht sie sich unter dem Daumen hindurch in die rechte Hand hinein, wo Sie sie mit Daumen und Mittelfinger ergreifen (Abb. 310). Zuletzt ziehen Sie den Zeigefinger aus der linken Faust heraus. Dieser Griff – sauber ausgeführt – ist absolut täuschend.

Verschwinden durch Daumenpalmage

Mit der rechten Hand halten Sie die Zigarette in Raucherhaltung, also zwischen Zeige- und Mittelfinger etwa in der Mitte, wobei der Handrücken zum Publikum zeigt. Mit der linken Hand streichen Sie über die rechte, an der Handwurzel beginnend, über Handrücken und Finger hinweg (Abb. 311). Sobald die Finger mit der Zigarette gedeckt sind, krümmen sie sich ein und bringen die Zigarette in die Daumenpalmage. Der Vorgang muß so schnell gehen, daß die streichende Bewegung der linken Hand nicht unterbrochen wird. Die Zuschauer haben dann die Illusion, daß Sie die Zigarette mit der linken Hand fortgenommen haben. Durch die Haltung dieser Hand müssen Sie die Täuschung unterstützen, ballen Sie die Hand

Abb. 309

von hinten



Abb. 310

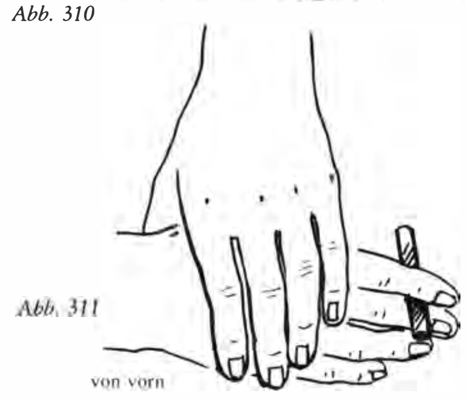


Abb. 311

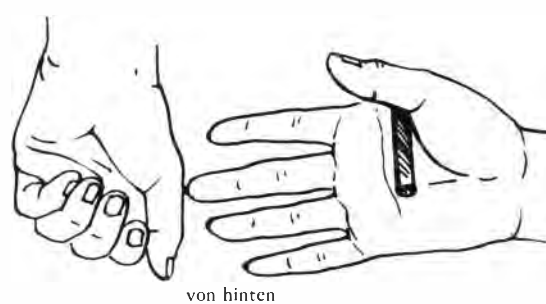


Abb. 312

zur Faust – sehen Sie sich bitte im Spiegel an, wie das aussieht, wenn Sie dabei wirklich eine Zigarette in der Hand haben – und bewegen Sie sie noch weiter von der anderen Hand fort (Abb. 312).

Die Austauschpalmage

Dieses Wort dürfte Ihnen inzwischen zu einem Begriff geworden sein. Ähnlich wie bei Münzen, Bällen und Fingerhüten können Sie auch eine Zigarette in der Hand verbergen und trotzdem nacheinander beide Hände leer zeigen.

Mit Daumenpalmage

Dieser Griff hat viel Ähnlichkeit mit der Austauschpalmage eines Billardballes, nur ist die Palmage selbst natürlich eine andere. Die Zigarette ist rechts daumenpalmiert, Sie stehen rechtsprofil und zeigen die linke Hand leer, wobei Sie mit der rechten darauf deuten (Abb. 313). Während Sie Ihre Stellung nach linksprofil wechseln, streichen beide Handflächen übereinander. Dabei wechselt die Zigarette in die Daumenpalmage der linken Hand herüber, Abb. 314 zeigt den Moment des Übergebens. Kurz danach sehen die Zuschauer die leere rechte Handfläche. Wenn Sie wollen, können Sie die Bewegungen noch einmal in umgekehrter Reihenfolge durchführen.

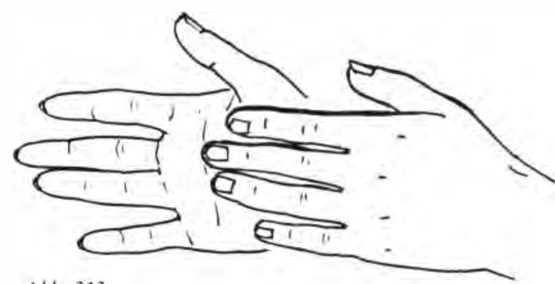


Abb. 313

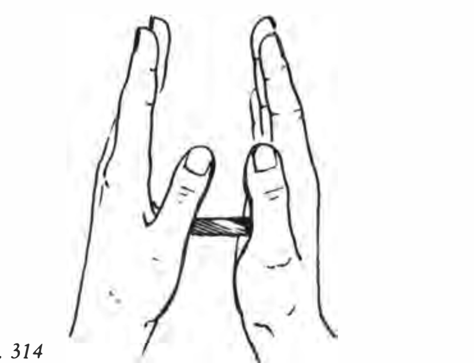
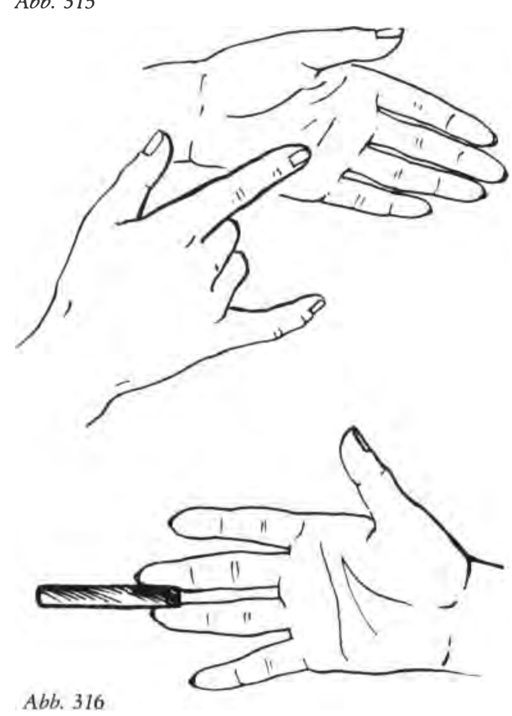


Abb. 314



Abb. 315



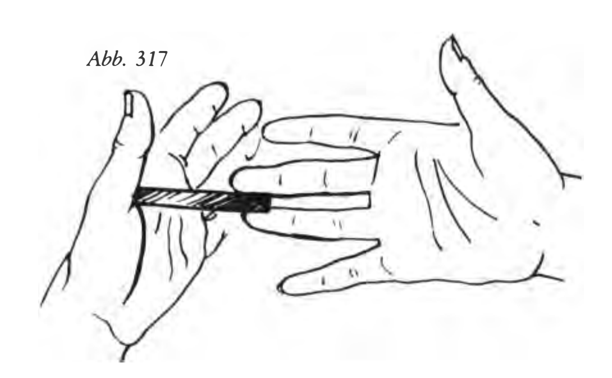


Abb. 316

Abb. 317

Fingerclip-Austauschpalmage

Die Zigarette befindet sich rechts in der Daumenpalmage. Während Sie mit dem rechten Zeigefinger auf die leere linke Hand deuten (Abb. 315), biegen Sie Ring- und Mittelfinger ein und ergreifen das freie Ende der Zigarette mit den Fingerspitzen, nehmen sie also in die Fingerclip-Palmage. Der Daumen gibt die Zigarette frei, Mittel- und Ringfinger krümmen sich noch mehr, wodurch die Zigarette nicht mehr rechtwinklig zu den Fingern steht, sondern in gleicher Richtung wie diese. Würden Sie jetzt die Finger ausstrecken, so ergäbe es die Stellung nach Abb. 316.

Bis hierhin stehen Sie rechtsprofil. Nun drehen Sie sich nach rechts, um auch die rechte Hand leer zu zeigen. Bei dieser Drehung kommen die Hände für einen Moment zusammen, die rechten Finger strecken sich, wodurch die Zigarette hinter die Finger der linken Hand kommt, die sie sofort ergreifen und in die Palmage bringen. Sie können hierbei nach Wunsch Finger- oder Daumenpalmage anwenden (Abb. 317). Dieser Austausch geht wirklich sehr schnell, er ist nicht zu bemerken, da die Finger nur einen kurzen Moment zusammenkommen, und dann auch nur mit den Fingerspitzen. Voraussetzung für diesen Kunstgriff ist es, daß Sie den Fingerclip genügend geübt haben.

Endloses Zigarettenerscheinen

Etwas Ähnliches haben wir bereits bei Münzen und Fingerhüten kennengelernt. Diesmal sind es Zigaretten, die Sie in endloser Folge aus der Luft greifen, obwohl Sie nur zwei Stück verwenden. Die Zigaretten werden in einen Behälter abgelegt oder einfach in die Tasche gesteckt. In der Literatur finden Sie diesen Griff recht häufig beschrieben, leider aber zumeist falsch! Ich möchte Ihnen hier drei Methoden erläutern, die ich selbst seit Jahren in meinem ständigen Programm habe. Ich produziere die Zigaretten mit der linken Hand und stecke sie mit der rechten in die Tasche. Wenn Sie es umgekehrt machen möchten, müssen Sie in den nachfolgenden Beschreibungen immer die Begriffe rechts und links austauschen.

1. Methode: In beiden Händen halten Sie je eine Zigarette daumenpalmiert. Mit der linken greifen Sie in die Luft und produzieren eine Zigarette, die Sie zwischen Daumen und Zeigefinger nehmen. Die rechte Hand nähert sich von unten (Abb.

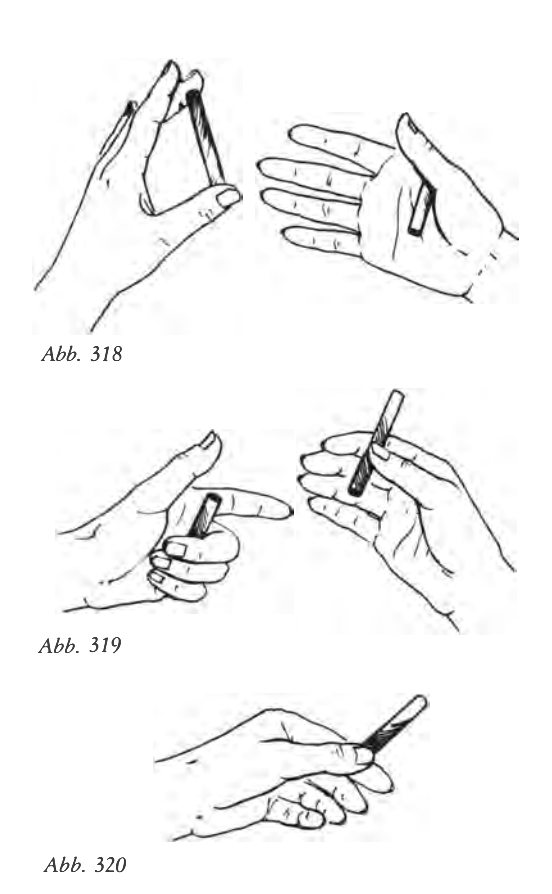


Abb. 318

Abb. 319

Abb. 320

318) und nimmt die Zigarette aus der linken Hand sichtbar ab, sie wird zwischen Daumen und Zeigefinger geklemmt. In diesem Moment machen Sie einen Profilwechsel, und die linke Hand, die bisher mit der Handfläche zu den Zuschauern zeigte, kommt mit dem Handrücken nach vorn. Mittel- und Ringfinger krümmen sich und ergreifen die vorher rechts palmierte Zigarette, während die rechte mit der fortgenommenen zur Seite geht (Abb. 319), sie in die Tasche steckt und dort von neuem daumenpalmiert. Mit der linken Hand greifen Sie erneut eine Zigarette aus der Luft und nehmen sie mit der rechten ab, der Vorgang kann beliebig fortgesetzt werden. Nachdem die Zigarette in der linken Hand erschienen ist, können Sie sie auch so halten, wie es Abb. 320 zeigt. In dieser Stellung ist die gleiche Austauschpalmage möglich, versuchen Sie es einmal vor dem Spiegel.

2. *Methode:* Die linke Hand ist zur Faust geballt, die Kleinfingerseite zeigt nach oben und der Handrücken nach vorn. Mit dem Daumen schieben Sie die Zigarette heraus (Abb. 321). Die rechte Hand hält ihre Zigarette einfach in den gekrümmten Fingern verborgen (Abb. 322). Wenn Sie mit rechtem Daumen und Zeigefinger die Zigarette aus der linken Hand nehmen, gelangt nahezu von selbst die palmierte ins Innere dieser Hand. Abb. 323 zeigt, wie die Zuschauer diesen Vorgang sehen. »Tuck... tuck... tuck...« und schon kommt die nächste Zigarette aus der Hand gekrochen.

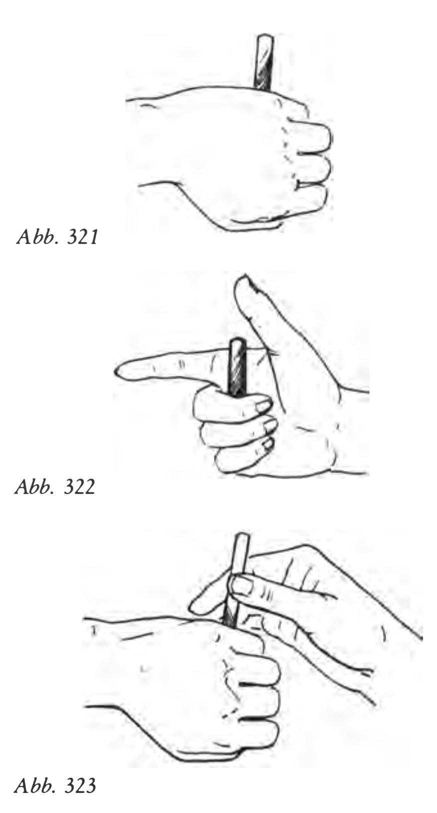


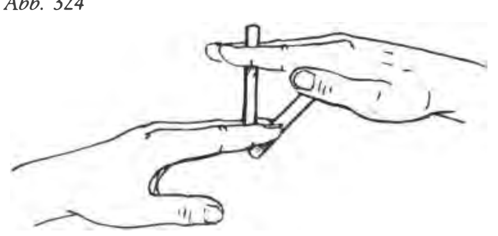
Abb. 321

Abb. 322

Abb. 323

3. *Methode:* Das ist eine ganz freche Tour, die Sie nur zwei- oder dreimal zeigen sollten, eingebaut zwischen die anderen Methoden. Sagen Sie, daß man die Zigarette nur durchzuschneiden braucht, wenn man aus einer zwei machen will. Das Kunststück besteht nur darin, beide Hälften nachwachsen zu

Abb. 324



lassen. In der linken Hand halten Sie eine Zigarette in der typischen Raucherhaltung, in der rechten haben Sie eine zweite daumenpalmiert. Gehen Sie mit der rechten Hand vor die linke, wobei Sie Zeige- und Mittelfinger wie eine Schere öffnen und schließen, dann »schneiden« Sie die sichtbare Zigarette mit den Fingern durch. In Wirklichkeit ziehen Sie sie einfach heraus und klemmen dafür die bisher palmierte Zigarette zwischen Zeige- und Mittelfinger der linken Hand. Abb. 324 zeigt den Vorgang von oben, wie Sie ihn selbst sehen. Die herausgezogene Zigarette stecken Sie ein, die andere wird etwas nach oben geschoben und kann gleich noch einmal »zerschnitten« werden.

Ein kleiner Zigarettenakt

Diese kleine Routine können Sie überall und jederzeit vorführen, denn die einzigen benötigten Requisiten sind zwei Zigaretten und eine Zündholzschachtel. Nehmen Sie am besten Manipulationszigaretten, also weiße Paprröllchen oder ähnliches, allerdings brauchen Sie dann noch extra eine richtige Zigarette.
In die rechte Rocktasche stecken Sie die echte Zigarette, eine Manipulationszigarette und die Zündholzschachtel. Die zweite Manipulationszigarette verbergen Sie irgendwo an Ihrem Körper, wo Sie sie leicht zum Vorschein bringen können, z. B. unter dem Revers, hinter dem Rockkragen oder im Hosenumschlag. Schon sind Sie zur Vorführung bereit.

1. Trick

Kurz vor Beginn der Vorführung greifen Sie in die Tasche und bringen die Manipulationszigarette rechts in die Daumenpalmage. Das Programm beginnt für die Zuschauer damit, daß Sie mit der rechten Hand in die Luft greifen und eine Zigarette erscheinen lassen.
Jetzt folgt das Kippverschwinden in einer originellen Kombination. Sie nehmen die Zigarette in die linke Hand und halten sie senkrecht (s. »Eine Zigarette verschwindet«, Abb. 301). Mit der rechten Hand klopfen Sie sie von oben langsam in die linke hinein. Wenn sie sich völlig darin befindet, ballen Sie die linke Hand zur Faust, wobei sich die Zigarette schön in die Hand legt. Mit der geschlossenen Faust gehen Sie zum linken Ohr und versuchen, die Zigarette in dieses zu schieben. Zu diesem Zweck halten Sie die Faust ans Ohr, Handrücken nach vorn und Kleinfingerseite am Kopf, während der Daumen die Zigarette ein kleines Stückchen ins Ohr drückt. Sobald sie sich dort festgeklemmt hat, nehmen Sie die Hand fort, die Zuschauer sehen die Herausragende Zigarette (Abb. 325).
Nehmen Sie die Zigarette wieder ab, dann bohren Sie mit dem Zeigefinger einmal im Ohr, als ob sich dort etwas verklemmt hätte. Nun wird der ganze Vorgang wiederholt. Diesmal bringen Sie die Zigarette beim Hineinschieben in die linke Hand mit

Abb. 325



Hilfe des Kippgriffes (Verschwindegriff 1) in die rechte Fingerpalmage. Obwohl die linke Hand nun leer ist, führen Sie mit ihr genau die gleichen Bewegungen durch wie beim erstenmal. Allerdings entfernen Sie diesmal die Hand erst dann vom Ohr, wenn Sie die Zigarette mit dem Daumen anscheinend ganz ins Ohr hineingeschoben haben. Eine entsprechende Mimik unterstützt den Vorgang. Sofort gehen Sie mit der rechten Hand zum rechten Ohr und bringen dort die Zigarette zum Vorschein. Das geht so vor sich: Der Mittelfinger deckt die Zigarette gegen Zuschauersicht, der Daumen legt sich auf ihr hinteres, dem Handteller zugekehrtes Ende, während das vordere Ende ins Ohr gepreßt wird. Ziehen Sie nun den Mittelfinger langsam zurück, wobei Sie ihn krümmen, dann sieht es so aus, als ob die Zigarette aus dem Ohr käme.

2. Trick

Auf die gleiche Weise, wie die Zigarette aus dem Ohr gezogen wurde, wird sie auch wieder hineingesteckt. Dabei dürfen Sie die Zigarette von außen aber nicht in den Gehörgang einführen, pressen Sie das Ende unmittelbar neben diesem gegen die Ohrmuschel. Ihr Mittelfinger gleitet vor der Zigarette entlang bis zum Ohr und nimmt sie anschließend in die Fingerpalmage. Es sieht aus, als sei die Zigarette ins Ohr hineingeschoben worden, dabei befindet sie sich jetzt hinter dem Mittelfinger palmiert (Abb. 326).

Das Wiedererscheinen erfolgt aus der Nase.



Abb. 326

Die Ausführung ist ähnlich wie beim Ohr, Sie müssen die Zigarette aber tatsächlich etwas in die Nase hineinschieben, damit sie hinterher steckenbleibt, wenn Sie die Hand entfernen. Das macht die Täuschung erst perfekt.

Der Anblick ist zwar nicht sehr ästhetisch, aber dafür sehr belustigend. Die Zuschauer finden nichts dabei, denn Sie geben die Zigarette hinterher keinem anderen in die Hand, außerdem brauchen Sie die Sache ja nicht zu sehr auszuspielen.

3. Trick

Mit dem Fingerclip-Verschwinden fahren Sie fort, die Zuschauer vermuten hinterher die Zigarette in der linken Hand, sie ist aber in Wirklichkeit rechts palmiert. Mit der rechten Hand gehen Sie nach oben, wobei Sie den Ellenbogen vorstrecken. An diesem »zerreibt« die linke Hand scheinbar die Zigarette, die jedoch im gleichen Moment von der rechten Hand unbemerkt und ganz ruhig hinter das rechte Ohr geklemmt wird. Durch Linksprofilstellung bleibt die Zigarette hinter dem Ohr den Blicken der Zuschauer zunächst entzogen. Zeigen Sie beide Hände deutlich leer, dann tun Sie so, als ob Sie etwas aus der Luft griffen, werfen es wieder hoch und fangen es scheinbar mit dem rechten Ohr auf, wobei Sie eine Körperdrehung bis zur Rechtsprofilstellung ausführen und die Zuschauer auf die mit dem Ohr »aufgefangene« Zigarette aufmerksam machen.

4. Trick

Mit der rechten Hand schieben Sie die Zigarette in die linke Faust. Das machen Sie zwar reell, stellen sich aber dabei so ungeschickt an und halten die rechte Hand hinterher so verkrampft, als ob Sie in dieser die Zigarette hielten. Die Zuschauer werden ja nach Temperament zu flüstern oder zu rufen beginnen. Zunächst ignorieren Sie diese Zwischenrufe und spielen ein wenig den Verlegenen. Um so größer ist dann die Wirkung, wenn Sie die rechte Hand, die

angeblich die Zigarette enthält, demonstrativ weit geöffnet an das rechte Ohr halten, als ob Sie besser hören wollten, und dabei fragen: »Sagten Sie etwas?«
Nach diesem kleinen Zwischenspiel wiederholen Sie den Griff noch einmal, diesmal allerdings mit Trickhandlung. Wenden Sie das Schiebeverschwinden an (Verschwindegriff 4a), so daß zuletzt die Zigarette hinter dem rechten Zeigefinger palmiert ist. Die linke Hand zerreibt die Zigarette

Abb. 327



wieder. Weisen Sie auf die Leere dieser Hand besonders hin, indem Sie die Spitze des rechten Zeigefingers auf die linke Handfläche legen (Abb. 327). Die Zigarette wird dadurch festgeklemmt, und Sie sind in der Lage, alle Finger der rechten Hand schön auszustrecken und zu spreizen. Diese Stellung behalten Sie aber nur kurze Zeit bei, dann palmieren Sie die Zigarette wieder mit dem Zeigefinger durch unmerkliches Krümmen desselben, und beide Hände entfernen sich voneinander.
Dieses Verschwinden wird bei richtiger Ausführung selbst einen Kenner restlos begeistern, die überzeugenden Schlußbewegungen machen die Täuschung perfekt.
Zum Wiedererscheinen der Zigarette benutzen Sie eine Drehpalmage, wie ich sie in



Abb. 328

ähnlicher Form bei den Münzengriffen beschrieben habe. Die Zuschauer haben bisher nur die Rückseite der rechten Hand gesehen. In einer großzügigen Bewegung drehen Sie also die Hand um und zeigen auch die leere Innenseite. Die Zigarette klemmen Sie dabei zwischen Zeige- und Mittelfinger, wobei der Daumen mithilft, und während der Drehbewegung wird sie vom Daumen nach hinten gedrückt. Das vorn vorstehende Stückchen wird von der Daumenspitze verdeckt. Die Zuschauer sehen die Hand wie in Abb. 328 dargestellt, Zeige- und Mittelfinger werden fest zusammengepreßt, der Daumen bleibt zwischen den Wurzeln dieser Finger liegen.
Ein Griff in die Luft, und die Zigarette ist in der soeben noch leer gezeigten Hand erschienen.

5. Trick

Die Zigarette verschwindet wieder, diesmal unter Anwendung des Fingerclip-Verschwindens. Sie wird also scheinbar von der linken Hand übernommen, bleibt aber in der rechten festgeklemmt zwischen den Spitzen von Ring- und Mittelfinger zurück. Während Sie die linke Hand leer zeigen, bereiten Sie rechts die Fingerclip-Austauschpalmage vor, so daß Sie beide Hände leer zeigen können. In der linken Hand palmieren Sie jetzt eine Zigarette, die rechte ist wirklich leer. Mit ihr greifen Sie hinter den Rockkragen (unters Revers usw.) und holen dort die zweite Zigarette hervor, den Anschein erweckend, es wäre die soeben verschwundene.

6. Trick

Es folgt die endlose Zigarettenproduktion, bei der ich alle drei beschriebenen Methoden benutze.

Zunächst einmal stecken Sie die Zigarette aus der rechten Hand in die rechte Rocktasche, bringen sie dort aber sofort in die Daumenpalmage. Weiter geht es wie vorn beschrieben, mit der linken Hand greifen Sie eine Zigarette aus der Luft, mit der rechten nehmen Sie sie ab und stecken sie ein, wobei die palmierte von rechts nach links übergeben wird. Dieser Vorgang wiederholt sich etwa dreimal.
Jetzt wechseln Sie die Methode und führen zweimal das »Zerschneiden einer Zigarette« vor (Methode 3), dann folgt Methode 2. Wenn Sie die erste so erschienene Zigarette wegstecken, dann lassen Sie sie wirklich in der Tasche und palmieren statt dessen die echte Zigarette.
Wieder erfolgt der Austausch, die linke Hand produziert als letzte eine echte Zigarette – was die Zuschauer natürlich nicht wissen, für sie waren alle Zigaretten echt! Sie haben inzwischen in der Tasche die Zündholzschachtel palmiert, nehmen Sie sie einfach in die gekrümmten rechten Finger. Wenn Sie die letzte Zigarette aus der linken Hand nehmen, dann übergeben Sie die Zündholzschachtel, indem Sie den gleichen Griff wie bei den Zigaretten anwenden, es geht tadellos!
Die letzte Zigarette betrachten Sie kritisch und stecken sie in den Mund. Mit den Fingern der rechten klopfen Sie kurz auf den Rücken der linken Hand, dann produzieren Sie die Zündholzschachtel. Einen Moment müssen Sie diese ganz still halten, damit jeder die Schlußüberraschung auch richtig verdauen kann. Dann öffnen Sie die Schachtel, nehmen ein Zündholz heraus und setzen die Zigarette in Brand.
Hier endet unsere kleine Routine. Wenn Sie wollen, können Sie noch einige Manipulationen mit brennender Zigarette anschließen oder diese verschwinden lassen, vielleicht mit Hilfe der Daumenspitze, wie ich es anschließend beschreibe.

Eine brennende Zigarette verschwindet

Der Vorführende legt ein entliehenes Tuch über seine geballte linke Faust. Mit dem rechten Zeigefinger drückt er eine Vertiefung in das Tuch, dort hinein steckt er mit der Glut voran eine brennende Zigarette. Der Rauch steigt auf, der Zuschauer sieht sein schönes Tuch bereits versengt, da zieht der Zauberer das Tuch auseinander, die Zigarette ist verschwunden, das Tuch ist unversehrt!
Diesen kleinen Trick hat wohl jeder Zauberamateur irgendwann einmal vorgeführt. Wenn ich ihn an dieser Stelle nochmals beschreibe, dann vor allem deshalb, weil er so oft völlig falsch gezeigt wird!
Das Hilfsmittel ist eine Daumenspitze. Darunter versteht man in der Zauberkunst ein raffiniertes und universell einsetzbares Hilfsmittel, das das aus Blech – mitunter auch aus Gummi oder Zelluloid – nachgebildete erste Glied eines menschlichen Daumens darstellt (Abb. 329). Sie ist

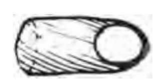


Abb. 329

fleischfarben gestrichen, paßt lose auf den Daumen, und da sie etwas länger als das erste Daumenglied ist, bleibt vorn ein mehr oder weniger großer Hohlraum, der eine Zigarette, einen Tuchzipfel, etwas Salz usw. aufnehmen kann.
Solch eine Daumenspitze kaufen Sie sich am besten im Fachhandel. Wenn Sie keine bekommen – oder keine passend zu Ihrer Daumengröße –, dann versuchen Sie es einmal mit Selbstanfertigung. Aus einer Paraffinkerze schneiden Sie sich ein daumengroßes Stück zurecht, das Sie am Ende auch wie einen Daumen abrunden. Aus Zeitungspapier schneiden Sie 1 bis 2 cm breite Streifen, die Sie mit verdünntem Tischlerleim tränken und in mehreren Schichten verbandartig um die Kerze wickeln. Jetzt lassen Sie es mehrere Tage

trocknen, dann können Sie die Hülse abziehen. Schneiden Sie den unteren Rand glatt, Unebenheiten glätten Sie mit Schmirgelpapier, dann streichen Sie die Daumenspitze fleischfarben an. Nehmen Sie dazu aber keinen glänzenden Lack, sondern matte Fleischfarbe, die Haut glänzt ja auch nicht.

Und noch ein Tip: Überziehen Sie die Daumenspitze – gekauft oder selbst gebastelt – mit dem abgeschnittenen Finger von einem fleischfarbenen Gummihandschuh. Der ist schön matt, läßt sich abwaschen und verhindert außerdem, daß die Daumenspitze klappert. Trotzdem werden Ihre Zuschauer das Hilfsmittel bemerken, wenn Sie die Hand wie in Abb. 330 halten, und dann vielleicht noch bewegungslos.



Abb. 330

Entweder bewegen Sie die Hand, oder aber Sie halten sie so, daß die Daumenspitze von den Fingern verborgen ist. Eine sehr überzeugende Haltung ist auch in Abb. 331 dargestellt, die Fingerspitzen werden zu den Zuschauern gerichtet, diese schauen direkt in den Handteller und von vorn auf die Daumenspitze, die so nicht zu erkennen ist.

Es gibt sehr viele Tricks mit diesem Hilfsmittel, ganze Bücher wurden ausschließlich darüber geschrieben. Wir wollen hier vorerst nur über das Verschwinden einer Zigarette sprechen.

Die Daumenspitze steckt auf Ihrem rechten Daumen. Sie nehmen ein Tuch auf – oder entleihen sich eins – und breiten es aus, wobei Sie mit beiden Händen die oberen beiden Ecken so erfassen, daß die Finger vorn und die Daumen hinten liegen. Die linke Hand läßt das Tuch los, wird leer gezeigt und zur Faust geballt. Mit der rechten legen Sie das Tuch über die linke. Ihre rechte Hand nähert sich der linken, wobei Sie sie kurz so halten, wie in Abb. 331 dargestellt, so daß die Zuschauer die leere Hand sehen können. Doch sofort drücken Sie eine Vertiefung in das Tuch, direkt in die linke Faust hinein. Bitte stoßen Sie nicht den Daumen tief in das Tuch hinein, wie man es immer wieder sieht, nehmen Sie den Zeigefinger. Erst beim zweiten Hineinstoßen rutscht der Daumen tiefer als der Zeigefinger in die vorbereitete Öffnung und läßt die Spitze drinnen. Von vorn ist der Vorgang durch den Zeigefinger gedeckt. Mit der rechten Hand nehmen Sie eine brennende Zigarette aus dem Mund oder aus dem Aschenbecher, am besten eine, die schon halb aufgeraucht ist. Diese halten Sie mit der Glut nach unten einen Moment über die Vertiefung, dann lassen Sie sie hineinfallen. Jeder sieht die Zigarette ins Tuch fallen, aus dem auch bald Rauch aufsteigt, jeder sieht auch Ihre leere rechte Hand. Wieder drücken Sie mit dem Zeigefinger in die Vertiefung, anscheinend um die Zigarette noch tiefer zu stoßen. Hinter dem Finger rutscht der Daumen tief in die Daumenspitze hinein, drückt die Zigarette aus und nimmt die Spitze mit.

Die rechte Hand öffnen Sie wie unabsichtlich – Haltung wieder wie in Abb. 331 –, dann ergreifen Sie eine der herunterhängenden Ecken des Tuches und ziehen dieses zur Seite. Sobald die linke Hand frei ist, zeigen Sie sie leer, dann ergreifen Sie eine andere Ecke des Tuches und heben sie an, so daß man das Tuch in voller Größe unbeschädigt sehen kann. Mit der linken Hand geben Sie das Tuch zurück, während Sie mit der rechten die Daumenspitze wegstecken.

Hier noch ein ganz raffiniertes Beiseitebrin-



Abb. 331

gen der Spitze: Ziehen Sie das Tuch nicht seitlich aus der Faust heraus, sondern nach hinten. Die linke Faust neigen Sie dabei nach vorn. Jeder wird nur auf die Faust sehen und auf die verbrannte Stelle warten. Inzwischen ist Ihre rechte Hand direkt über der Ziertuchtasche angekommen. Dort hinein schieben Sie die Daumenspitze, was völlig durch das Tuch gedeckt ist. So haben Sie hinterher sofort beide Hände frei.

25. Kapitel Seiltricks

Wenn man von Seiltricks spricht, dann denkt man in erster Linie immer an das zerschnittene und wiederhergestellte Seil. Sicherlich ist das der bekannteste aller Seiltricks, aber daneben sind noch viele andere Effekte mit Seilen möglich. Abbott hat in den USA eine Enzyklopädie der Seiltricks herausgebracht, das sind zwei dicke Bücher, und auch diese enthalten längst nicht alles, was es gibt.
Das von Magiern verwendete Seil ist aus Baumwolle und einer Wäscheleine ähnlich. Der Durchmesser beträgt etwa 8 mm. Am einfachsten ist es, das Seil im Fachhandel zu kaufen, es ist unter dem Namen »Zauberseil« zu haben. Ist Ihnen das nicht möglich, so kaufen Sie ein Baumwollseil (bitte kein Produkt aus Kunstfasern!), das aus einem Schlauch besteht, der in der Mitte einzelne Baumwollstränge, die »Seele«, enthält. Diese entfernen Sie zunächst, dann legen Sie das Seil einige Stunden in Wasser, damit es die Appretur und damit seine Steifheit verliert. Viele Seiltricks können Sie auch mit Paketschnur, Kordelschnur, Seidenband oder sogar Mullbinden ausführen.
Wir werden uns erst mit Knotentricks beschäftigen, dann mit der Restaurierung eines zerschnittenen Seiles und zuletzt habe ich noch einige ausgewählte Seiltricks für Sie auf Lager.

Knotenzauberei

Mit einem Stück Seil kann man eine Gesellschaft eine ganze Weile unterhalten. Was es allein an unterschiedlichsten Knoten gibt, ist kaum zu übersehen. Damit meine ich nicht etwa Seemannsknoten u. ä., sondern ausschließlich Trickknoten, bei denen irgend etwas Magisches passiert, die wieder verschwinden, blitzschnell geschlagen werden, wandern usw.
Im folgenden möchte ich Ihnen einige wirksame Knotentricks beschreiben. Sie können sich daraus einen kleinen Knotenakt zusammenstellen, Sie können einzelne Knoten aber auch bei anderen Seiltricks einbauen, und schließlich können Sie die meisten der beschriebenen Knoten auch mit einem großen Tuch vorführen, das diagonal seilartig zusammengedreht wird.

Das Seil, das sich nicht verknoten läßt
Sie erfassen das Seil an jedem Ende mit einer Hand. Das rechte Ende führen Sie vor

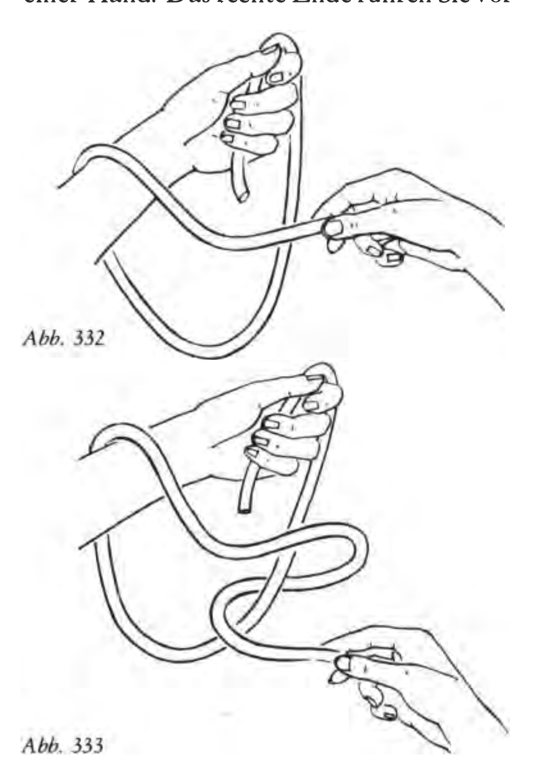


Abb. 332

Abb. 333

Ihrer linken Hand vorbei, so daß die Seilmitte etwa in der Gegend Ihres Handgelenkes zu liegen kommt (Abb. 332). Weiter kommt das Ende nach rechts und wird von vorn nach hinten durch die gebildete Schlinge gesteckt, also regelrecht verknotet (Abb. 333). Sie ziehen den Knoten fest, lassen aber das Ende in der linken Hand nicht los. Wenn die Schlinge von der Hand abgleitet, löst sich der Knoten wieder auf.

Verschwindende Knoten
Man nennt sie auch »Scheinknoten« und versteht darunter knotenähnliche Gebilde, die wie echte Knoten geschlagen werden und auch wie echte Knoten aussehen, die aber beim Straffziehen des Seiles spurlos verschwinden.

1. Das ist im Prinzip der gleiche Vorgang, wie er beim vorstehend beschriebenen Knoten Anwendung findet, nur erfaßt die linke Hand nicht ein Ende des Seiles, sondern die Seilmitte, und die Schlinge wird nicht über das Handgelenk, sondern direkt über die Hand gelegt (Abb. 334), wobei Sie den Daumen hochheben. Indem Sie die Hand zur Faust schließen und den Daumen vorschieben, stecken Sie ihn in die mit einem Pfeil bezeichnete Schlaufe. Nun führen Sie das Ende B von vorn durch die Schlinge und ziehen den gebildeten Knoten fest (Abb. 335). Dabei gleitet das Seil von der linken Hand herunter, während der Daumen bis zuletzt in der gebildeten Schleife bleibt. Erst ganz zum Schluß ziehen Sie ihn heraus, wobei Sie den Knoten noch etwas zusammendrücken.

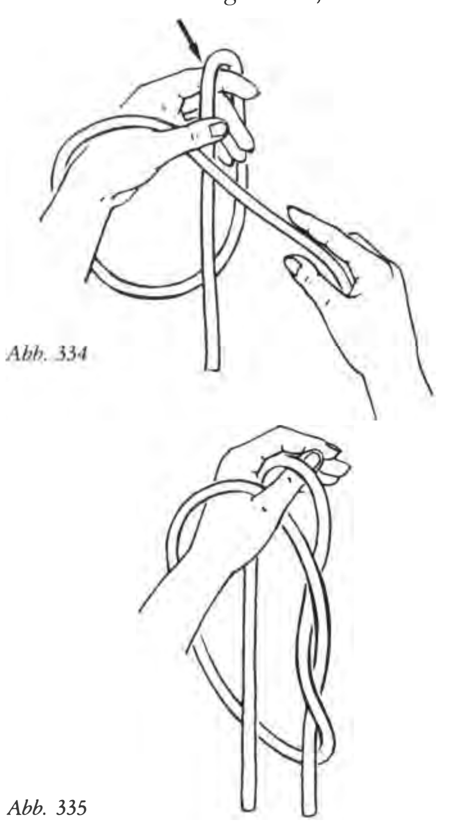

Abb. 334

Abb. 335

Der entstandene Knoten ist kaum von einem echten zu unterscheiden. Ziehen Sie aber das Seil straff oder streichen Sie kräftig mit der Hand darüber, so verschwindet er.

2. Den gleichen Scheinknoten können Sie auch mit Hilfe des linken Zeigefingers bilden. Mit beiden Händen halten Sie das Seil, die Handflächen sind nach oben gerichtet, das linke Ende A liegt in der Daumengabel, der Zeigefinger ist gestreckt, die anderen Finger umklammern das Seil. Mit der rechten Hand erfassen Sie das Seil etwa in der Mitte (Abb. 336) und legen diese über das Ende A in der linken Hand (Abb. 337). Dann ergreifen Sie Ende A durch die gebildete Schlinge hindurch und ziehen es nach rechts (Abb. 338). Der linke Zeigefinger krümmt sich und hält das Seil fest, das sonst abrutschen würde. Wenn Sie den Knoten fest zusammengezogen haben, nehmen Sie den Zeigefinger aus der Schlinge. Nun können Sie gegen das Seil blasen und es dabei gleichzeitig straffziehen, der Knoten verschwindet spurlos.

3. Das ist eine Variante des soeben beschriebenen Knotens. Das Ende A halten Sie zwischen linkem Zeige- und Mittelfinger, die Seilmitte legen Sie zwischen Daumen und Zeigefinger, wobei Sie den Ring- und Kleinfinger schließen (Abb. 339). Der Daumen legt sich auf die Kreuzungsstelle. Mit der rechten Hand greifen Sie von unten

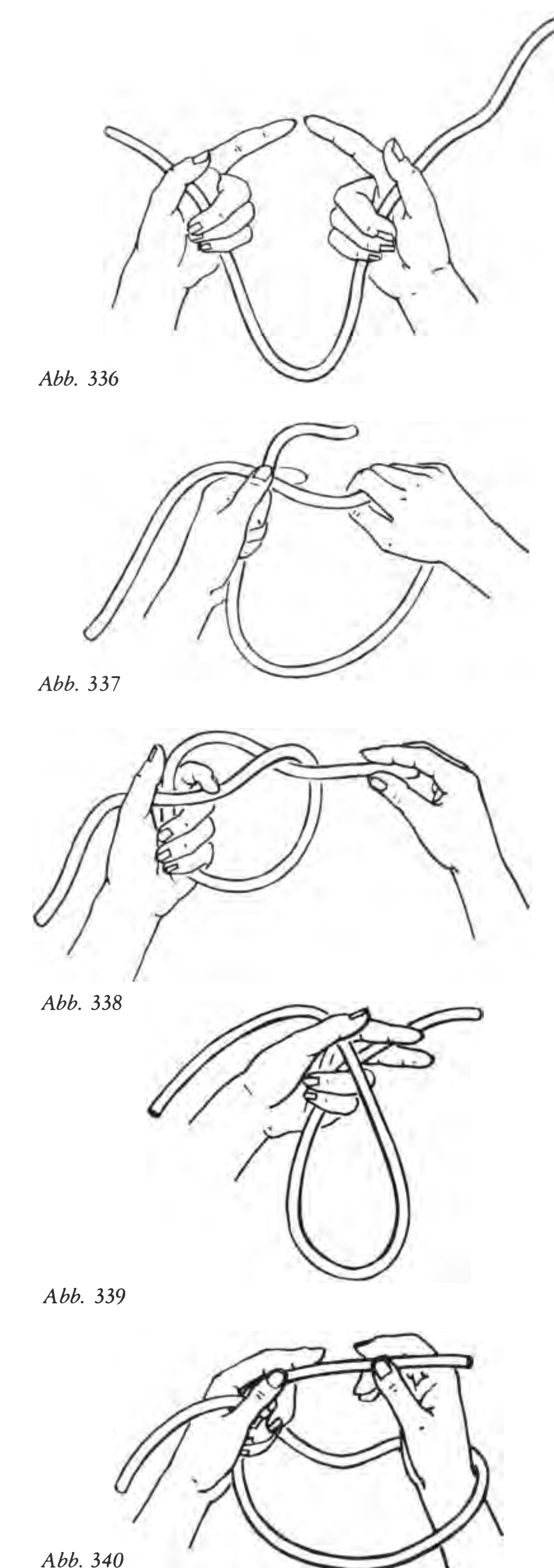

Abb. 336

Abb. 337

Abb. 338

Abb. 339

Abb. 340

durch die gebildete Schlinge, erfassen das Ende A und ziehen es durch die Schlinge durch (Abb. 340). Diesmal ist es der Mittelfinger, der das Aufgehen des Scheinknotens verhindert, er wird erst herausgezogen, wenn der Knoten fest zusammengezogen ist.

Der Schleifenknoten
Hier haben Sie einen Doppeleffekt: In Blitzesschnelle bilden Sie aus dem Seil eine Schleife, die Sie dann rettungslos verschlingen und die sich schließlich doch wieder von selbst auflöst.
Halten Sie das Seil, wie es Abb. 341 zeigt. Die rechte Hand führen Sie um die linke herum, so daß die Situation nach Abb. 342 entsteht. Mit den Spitzen von Zeige- und Mittelfinger ergreifen Sie das Seil etwa dort, wo die Pfeile in Abb. 342 hindeuten. Nun ziehen Sie die Hände nach rechts und links auseinander. Das Resultat wird ein Doppelschlingenknoten sein (Abb. 343). Wenn Sie an den beiden Seilenden ziehen, wird sich der Knoten auflösen.
Wiederholen Sie den ganzen Vorgang noch einmal, aber jetzt verschlingen Sie das Seil zusätzlich. Wenn die Schleife geschlagen ist, dann halten Sie sie auf jeder Seite mit dem Mittelfinger. Sie greifen auf beiden Seiten mit Daumen und Zeigefinger durch die Schlinge, erfassen die freien Seilenden und ziehen sie durch. Ob Sie dabei von oben oder von unten durch die Schlinge greifen, bleibt sich gleich, Sie müssen nur darauf achten, daß beide Hände von derselben Seite kommen. Ziehen Sie das Seil auseinander, es wird sich zunächst ein sehr dicker, fester Knoten bilden, der sich bei weiterem Anziehen vollständig auflöst.

Die Seilacht
Auch das ist ein Doppelknoten, der sich von selbst wieder auflöst. Er ist besonders effektvoll, weil das Schlagen der Knoten völlig einwandfrei ist, es sind wirklich echte Knoten. Erst durch die zusätzliche Verschlingung werden sie wieder aufgelöst.

Sie nehmen das Seil in beide Hände, führen das rechte Ende zur linken Hand und schlagen von außen nach innen einen Knoten (Merksatz: Rechts über links!). Diesen ziehen Sie aber nicht fest, so daß im Seil eine Schleife in Form einer Null herunterhängt. Nun führen Sie das linke Ende zum rechten und schlagen wieder einen Knoten (diesmal also links über rechts!). Die zweite gebildete Schleife bringen Sie auf die gleiche Größe wie die erste, es entsteht die Figur einer Acht. Deutlich zeigen Sie alles vor und weisen noch einmal darauf hin, daß durch Schlagen von zwei Knoten eine Acht gebildet wurde.

Nehmen Sie nun das rechte Ende und stecken es von innen nach außen durch den unteren Schnurring. Von dort führen Sie es außen um die Acht herum wieder nach innen und stecken es auf die gleiche Weise auch durch den oberen Ring (s. Abb. 344). Ziehen Sie jetzt beide Enden an, so scheint es ein Knotengewirr zu geben. Aber keine Angst, wenn alles richtig gemacht wurde, löst sich der Knoten reibungslos auf.

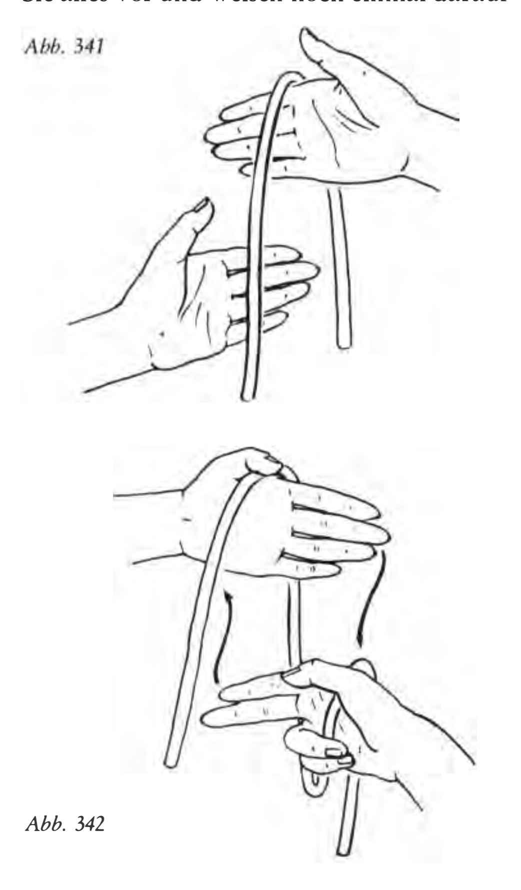
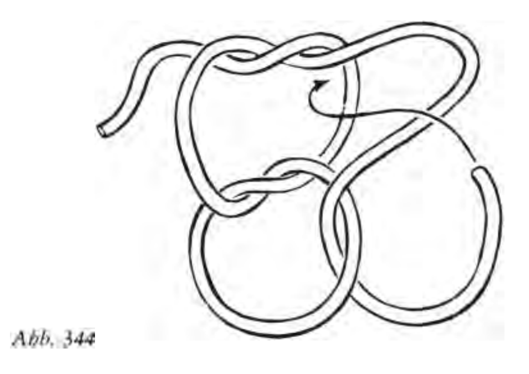

Abb. 341

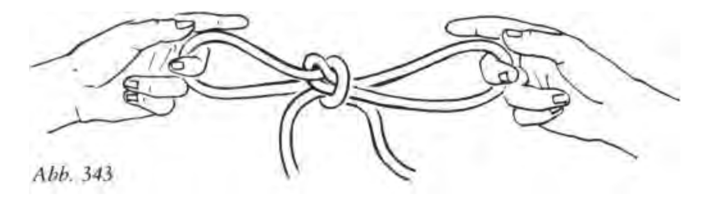
Abb. 342

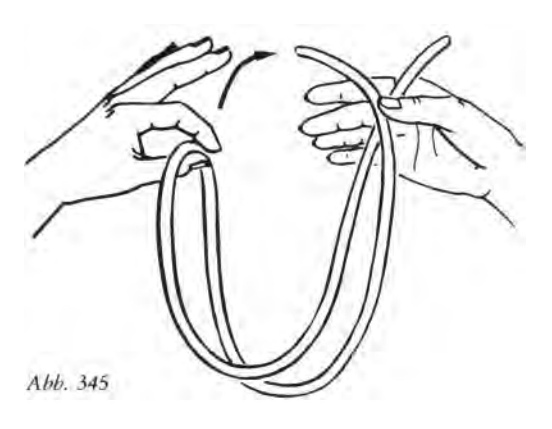

Abb. 344

Knoten auf Wunsch

Das ist einer der einfachsten und elegantesten Knoten. Ergreifen Sie das Seil an beiden Enden, dann legen Sie das linke in die rechte Hand vor das andere Seilende und dasselbe kreuzend. Die linke Hand ergreift die lang herunterhängende Seilmitte und legt sie, ohne sie zu verdrehen, auf das oben nach links vorstehende Seilende (s. Abb. 345). Ziehen Sie nun beide Enden auseinander, so entsteht in der Mitte des Seiles ein Knoten. Diese Knotenbildung können Sie wiederholen.

Wenn Sie beim drittenmal beide Seilenden in der linken Hand kreuzen, dann legen Sie das linke Seilende nicht vor, sondern hinter


Abb. 343


Abb. 345

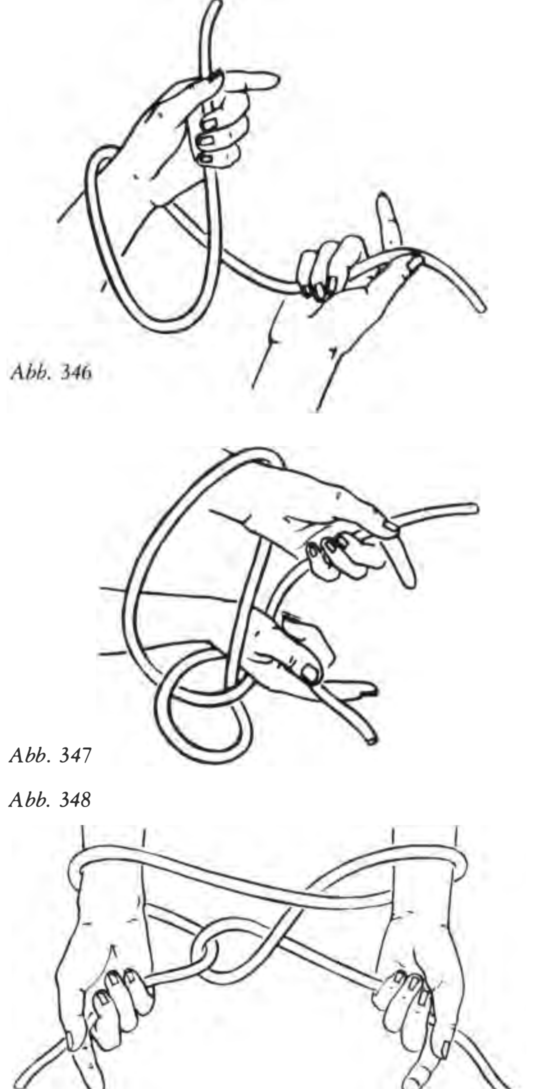

Abb. 346

Abb. 347

Abb. 348

das andere. Niemand wird den Unterschied bemerken. Alles andere machen Sie genauso, und doch wird sich diesmal kein Knoten bilden. Ganz nach Wunsch können Sie also im Seil einen Knoten erscheinen lassen oder auch nicht.

Der unmögliche Knoten
Mit diesem Knoten können Sie eine ganze Kombination bringen, einen richtigen kompletten Knotenakt.
1. Ohne die Hände loszulassen
Ergreifen Sie das Seil an beiden Enden, den rechten Teil legen Sie von innen über Ihr linkes Handgelenk und führen es außen nach unten rechts herunter (Abb. 346). Vor Ihren Augen zeigen sich nun zwei »Seilfenster«. Stoßen Sie Ihre rechte Hand mit dem nach wie vor festgehaltenen Seilende durch das linke »Fenster« nach vorn, dann gehen Sie um das herabhängende Schnurstück herum und führen die Hand sofort durch das rechte Fenster zurück (Abb. 347). Dabei lassen Sie nie das Seil los! Jetzt ziehen Sie die Hände so weit auseinander, wie es die Schnur zuläßt. Die Zuschauer sehen mehrere Schlingen und einen Knoten (Abb. 348), der sich in der Mitte bildet. Die Schnurschlingen lassen Sie von beiden Händen abrutschen, und der Knoten hat sich tatsächlich gebildet. Und das, obwohl beide Hände das Seil nie losgelassen haben!
Probieren Sie es doch gleich einmal aus. Haben Sie? Und das Ergebnis? Bei Ihnen hat sich kein Knoten gebildet! Bitte das Ganze noch einmal bis zu der Stelle, wo die Schlingen von den Händen abrutschen. Nahe der rechten Hand sehen Sie den Knoten bzw. ein Gebilde, das wie ein Knoten aussieht. Drehen Sie die Hände mit den Handrücken nach oben, dann lassen Sie das Seil abrutschen. Dabei passiert es: Sie lassen das Seilende aus der rechten Hand frei und erfassen es gleich wieder, etwa zehn Zentimeter weiter nach rechts, hinter der Knotenschlinge (Kreuz in Abb. 349). Der

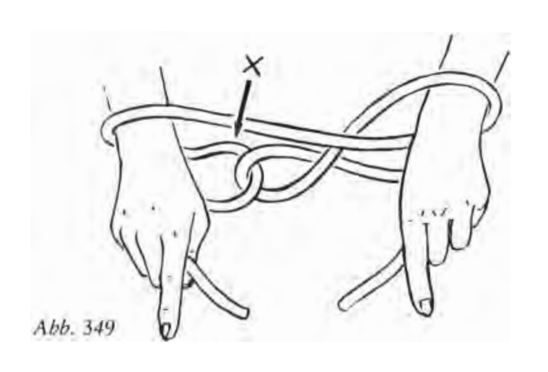


Abb. 349

Vorgang ist durch die Hand und die Bewegung wunderbar gedeckt; selbst wenn Sie den Trick mehrmals wiederholen, wird niemand hinter das Geheimnis kommen.

2. Knoten oder nicht, ganz nach Wunsch

Dieser Trick ist die Fortsetzung des vorherigen. Wenn Sie den Knoten zweimal vorgeführt haben, dann kann der Zuschauer wünschen, ob in dem Seil ein Knoten entstehen soll oder nicht. Wird ein Knoten gewünscht, dann verfahren Sie, wie soeben beschrieben, soll sich aber keiner bilden, dann führen Sie das Ganze einfach reell durch, ohne mit der Hand umzugreifen.

3. Unter Zuschauerkontrolle

Jeder intelligente Mensch wird sich sagen, daß ein Knotenschlagen unmöglich ist, wenn nicht wenigstens ein Seilende losgelassen wird. Der Zuschauer darf deshalb ganz genau kontrollieren, daß das nicht passiert. Sie schlagen den Knoten bis zur Abb. 348, wobei Sie alle Bewegungen im Zeitlupentempo durchführen. Der Zuschauer steht Ihnen direkt gegenüber und paßt auf wie ein Luchs. Bitten Sie ihn, selbst die Seilenden zu erfassen und das Seil straffzuziehen. Tatsächlich bildet sich wieder ein Knoten!

Hierbei haben Sie gar nichts zu tun, der Knoten bildet sich automatisch, bedingt durch den Tausch der Hände. Bitte probieren Sie das aus, sonst glauben Sie mir nicht.

4. Die Zuschauer können es nicht

Jeder kann mitmachen, verteilen Sie die entsprechende Anzahl Seile. Und nun machen Sie jede Bewegung langsam vor, so daß jeder die gleichen Bewegungen nachmachen kann. Trotzdem erscheint bei niemandem ein Knoten, nur bei Ihnen! Es dürfte Ihnen klar sein, daß Sie diesmal wieder die geheime Austauschbewegung durchgeführt haben.

5. Der eingeknotete Armreif

Leihen Sie sich von einer Zuschauerin einen Armreif, den Sie auf das Seil fädeln. Jetzt schlagen Sie den Originalknoten nach 1, also mit dem Austausch. Der Ring erscheint aufgeknotet auf dem Seil. Beim Knotenschlagen stört Sie der Ring in keiner Weise, er trägt aber sehr zur Erhöhung des Effektes bei.

6. Der Knoten verschwindet

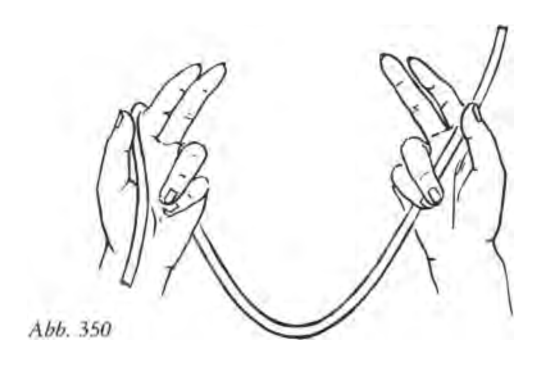
Sie führen alles bis zur Abb. 348 durch, machen aber nicht den Austausch. Jetzt lassen Sie erst die Schlinge vom linken Handgelenk gleiten und ziehen die linke Hand langsam nach links. Es bildet sich ein Scheinknoten. Erst wenn dieser ziemlich weit zugezogen ist, lassen Sie die Schlinge auch von der rechten Hand gleiten. Anschließend läßt die rechte Hand das Seil los und streift von oben nach unten über dasselbe, den Knoten dabei festziehend. Er wirkt tatsächlich wie ein echter Knoten. Doch wenn Sie die Seilenden austauschen und mit der anderen Hand über das Seil streifen, dann verschwindet er spurlos!

Blitzknoten

Hierbei handelt es sich um das Gegenteil der Scheinknoten, denn es soll kein Knoten verschwinden, es soll einer erscheinen. Der Vorgang des Knotenschlagens muß aber so schnell erfolgen oder er muß so verschleiert werden, daß der Zuschauer den Knoten zwar sieht, sich aber nicht erklären kann, woher er kommt.

1. Blitzknoten mit beiden Händen

Halten Sie die Handflächen nach oben. Über der linken Daumengabel liegt ein Seilende und wird von Daumen und Zeigefinger gehalten, das Seil hängt über


Abb. 350

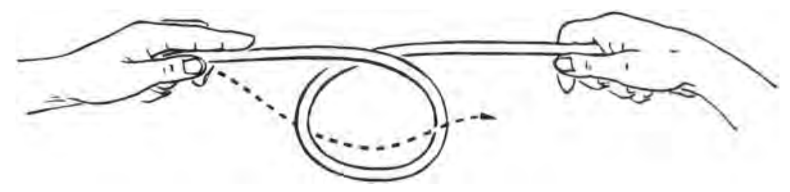
den Handrücken herab. Die rechte Hand erfaßt das andere Ende, so daß es quer über der Handfläche liegt und das Ende zwischen Daumen und Zeigefinger hervorschaut (Abb. 350).
Zeige- und Mittelfinger beider Hände werden ausgestreckt und etwas gespreizt. Nun bringen Sie die Hände zusammen, erfassen mit diesen beiden Fingern die gegenüberliegenden Seilenden, ziehen die Hände auseinander, und ein Knoten erscheint.
Dieser Vorgang muß wirklich sehr schnell gehen, die Zuschauer können dann nicht bemerken, woher der Knoten kommt. Die Trickhandlung können Sie weitgehend verschleiern, wenn Sie beim Zusammenbringen der Hände mit diesen nach links unten gehen. Sobald der Knoten gezogen ist, lassen Sie mit der linken Hand das Seil los und werfen es mit der rechten in die Luft. Wenn es herunterkommt, fangen Sie es beim Knoten auf. Das Ganze muß so aussehen, als wenn Sie nur etwas Schwung zum Hochwerfen geholt hätten. Dann entsteht der Eindruck, als hätte sich der Knoten selbständig in der Luft gebildet.

2. Blitzknoten am Arm

Mit Daumen und Zeigefinger jeder Hand halten Sie ein Seilende. Durch eine kreisförmige Aufwärtsbewegung der rechten Hand zur linken hin bilden Sie mit dem Seil in der Luft eine Schlinge (Abb. 351). Die linke Hand mit dem von ihr gehaltenen Seilende stoßen Sie durch diese Schlinge, die Sie dann über dem Arm festziehen, indem Sie den Arm strecken und die rechte Hand zur linken Schulter bringen. Nun lassen Sie beide Seilenden los. Wenn Sie sich bei diesem Vorgang etwas nach links drehen, können die Zuschauer dem schnellen Ablauf der Bewegungen nicht folgen.
Diesen Kunstgriff wenden Sie vor allem dann an, wenn Sie das Seil für kurze Zeit nicht benötigen. Sie legen es nicht ab, sondern knoten es auf dem Arm fest.

3. Blitzknoten mit einer Hand

Legen Sie das Seil über die seitwärts ausgestreckte rechte Hand, und zwar so, daß hinten etwa ein Meter herunterhängt, vorn nur ein halber. Das Seil liegt in der Daumengabel und wird vom Daumen festgehalten. Nun führen Sie mit dem Arm eine schleudernde Bewegung aus. Das ist sehr schwer zu beschreiben, Sie müssen es selbst ausprobieren, zuerst eine Kreisbewegung links herum, dann ein Hochschleudern (Abb. 352). Dadurch wird das kürzere vorn herunterhängende Seilende um das andere herum und in die Höhe geschleudert. Sofort ergreifen Zeige- und Mittelfinger der rechten Hand das Seilende (Abb. 353). Gleichzeitig läßt der Daumen die Schlinge los, die nach unten gleitet und auf dem Seil als Knoten erscheint (Abb. 354). Eine zusätzliche kleine Schleuderbewegung nach unten unterstützt die Knotenbildung.
Die Handhaltung bei der Ausführung des Einhandknotens wird verschieden angegeben. Wenn Sie ihn mit einem Tuch machen, das ja nicht so lang wie ein Seil ist, dann wandeln Sie die Methode etwas ab. Legen


Abb. 351

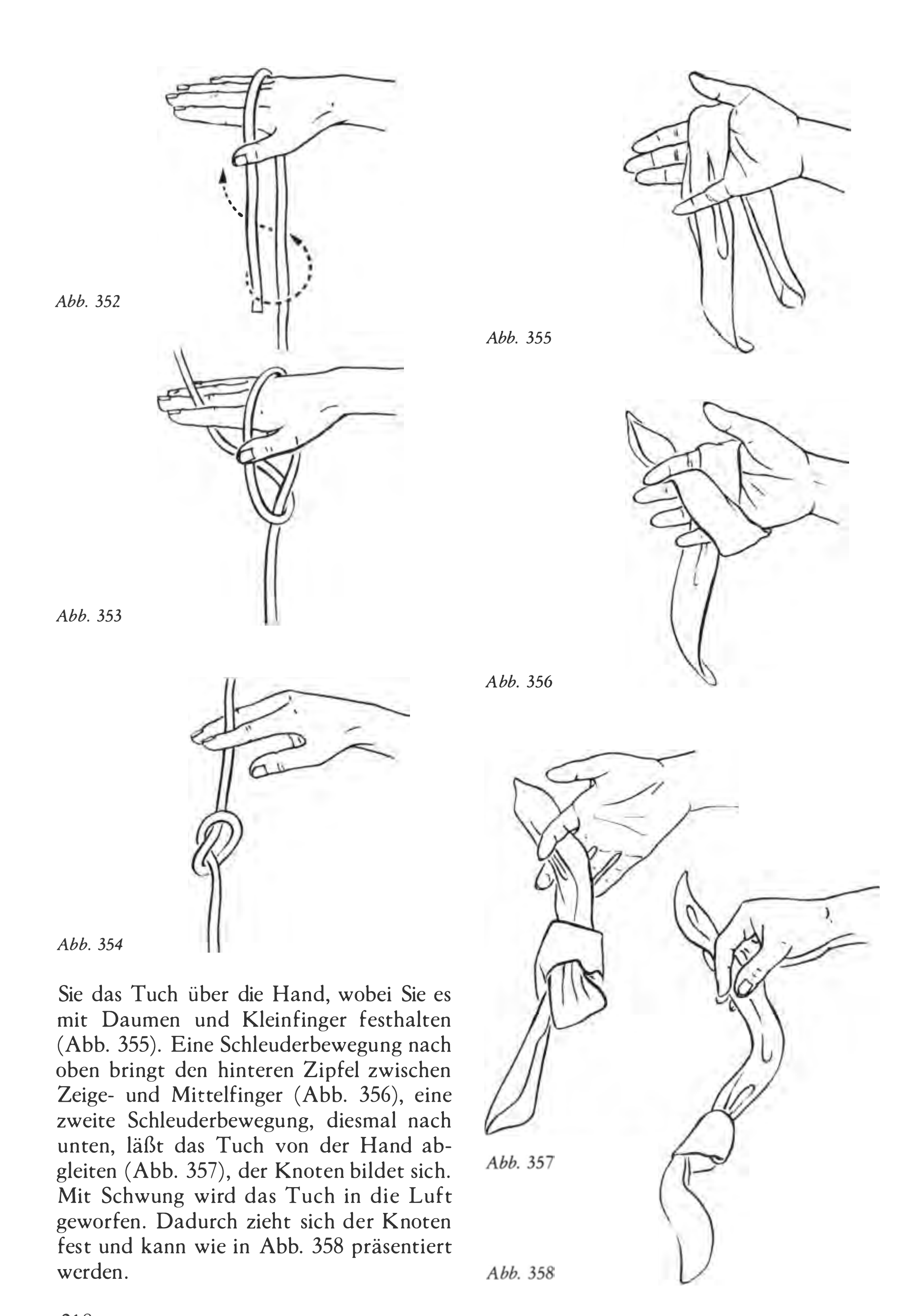


Abb. 352

Abb. 353

Abb. 354

Abb. 355

Abb. 356

Abb. 357

Abb. 358

Sie das Tuch über die Hand, wobei Sie es mit Daumen und Kleinfinger festhalten (Abb. 355). Eine Schleuderbewegung nach oben bringt den hinteren Zipfel zwischen Zeige- und Mittelfinger (Abb. 356), eine zweite Schleuderbewegung, diesmal nach unten, läßt das Tuch von der Hand abgleiten (Abb. 357), der Knoten bildet sich. Mit Schwung wird das Tuch in die Luft geworfen. Dadurch zieht sich der Knoten fest und kann wie in Abb. 358 präsentiert werden.

4. Zwei Blitzknoten auf einmal

Die Ausgangsstellung zeigt Ihnen Abb. 359. Ihre Hände erfassen das Seil etwa 30 cm von den Enden entfernt, wobei gleichzeitig eine Schlinge gebildet wird. Mit einer kurzen Schleuderbewegung nach vorn werden die beiden Seilenden nach oben gebracht und dort zwischen Zeige- und Mittelfinger eingeklemmt, wie es Abb. 360 zeigt. Eine weitere Schleuderbewegung nach unten läßt die Schlingen von den Händen abgleiten, zwei Knoten haben sich gebildet.

5. Der Lassotrick

Bei einem kurzen Seil ist es kaum möglich, mehr als drei Knoten gleichzeitig zu schlagen, wenn Sie aber ein längeres Seil verwenden, dann können Sie eine beliebige Anzahl Knoten hineinbringen.

Mit der rechten Hand ergreifen Sie das Seil etwa 15 cm vom Ende entfernt, mit der linken etwa 30 cm weiter. Die rechte Hand zeigt dabei mit der Handfläche nach oben, die linke dreht sich vor dem Ergreifen des Seiles mit der Kleinfingerseite nach oben (Abb. 361). Diese unbequeme Stellung ist nötig, damit eine richtige Schlinge gebildet werden kann. Drehen Sie die linke Hand nach links, bringen Sie sie dabei nach oben, dann haben Sie genau die richtige Schlinge, die über die linke Hand gelegt wird (Abb. 362 und 363). Die gleiche Handlung wiederholt die linke Hand noch dreimal. Dabei müssen Sie das Seil in immer kürzeren Abständen erfassen, damit jede neu gebildete Schleife kleiner als die vorherige wird (Abb. 364). Der übrigbleibende Seilrest wird von vorn durch die gebildeten Schleifen gesteckt und von Mittel- und Ringfinger der rechten Hand ergriffen (Abb. 365). Dieses Ende halten Sie fest, wenn Sie mit der rechten Hand das Seil mit einigem Kraftaufwand ausschleudern. Sämtliche Schlingen gleiten über das gehaltene Seilende hinweg, und es bilden sich auf dem Seil so viele Knoten, wie vorher Schlingen gelegt wurden (Abb. 366).

Genauso schnell wie die Knoten erschienen sind, können Sie sie auch wieder verschwinden lassen. Raffen Sie das Seil Knoten für Knoten zusammen, wobei Sie jeden Knoten wieder zu einer größeren Schlinge auseinanderziehen und auf die

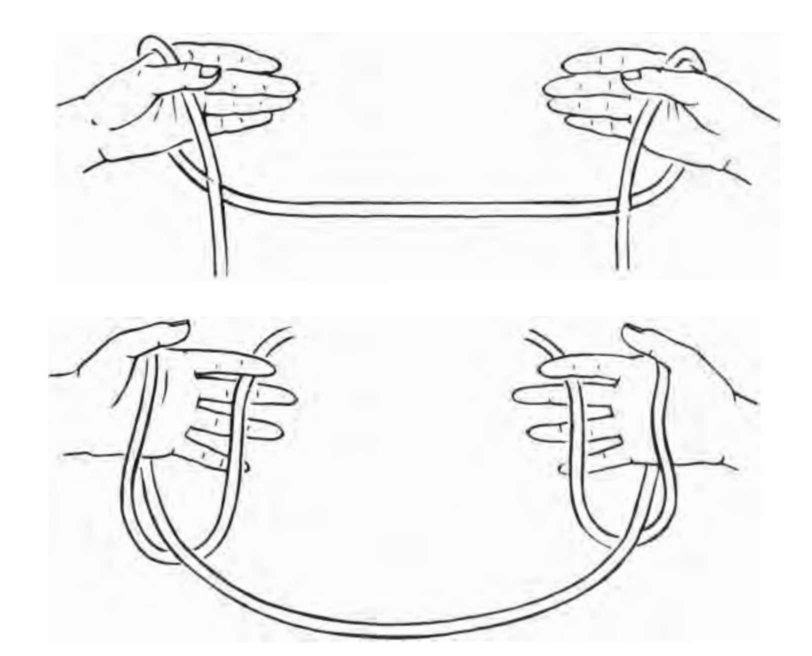


Abb. 359

Abb. 360

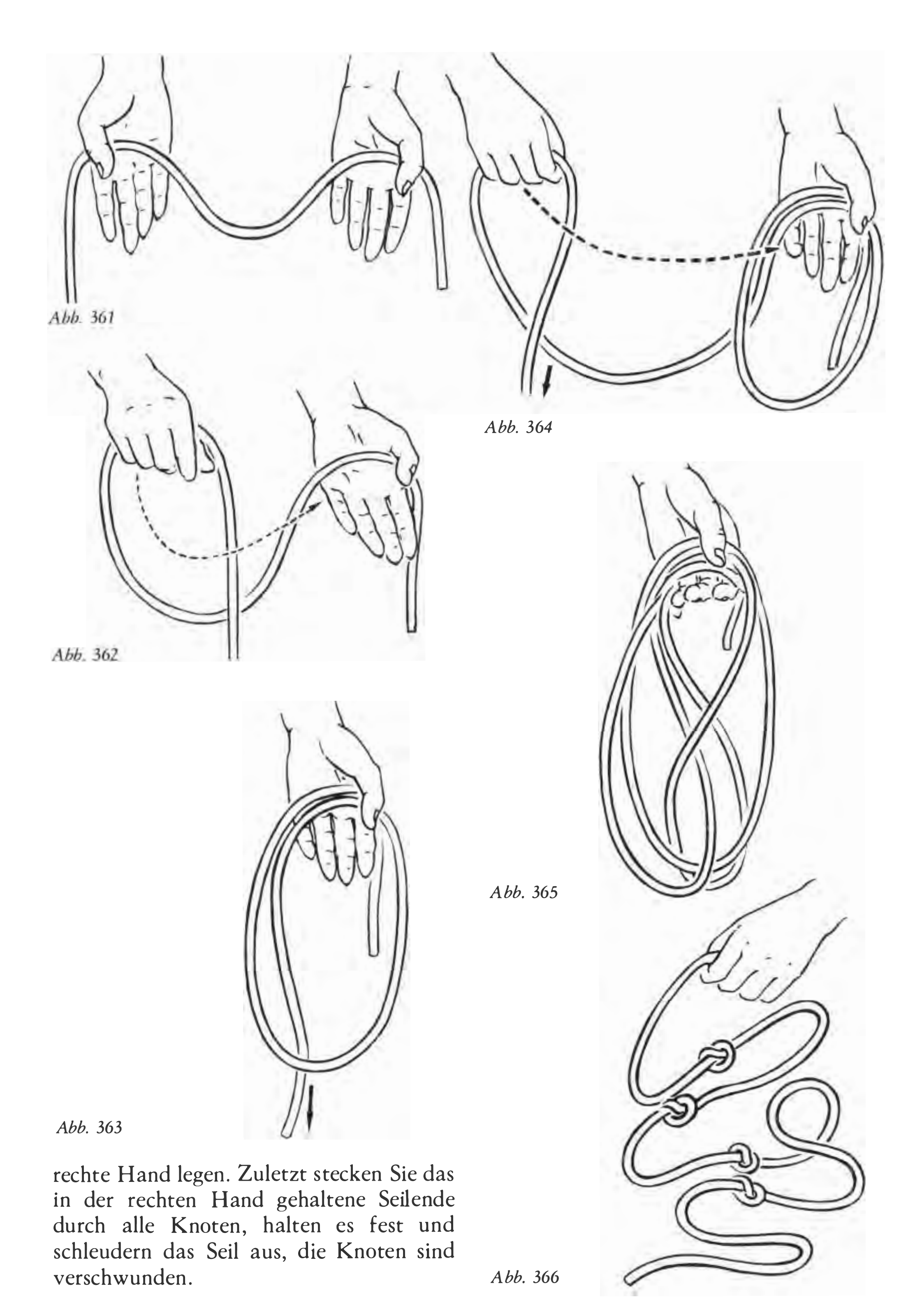


Abb. 361

Abb. 362

Abb. 363

Abb. 364

Abb. 365

Abb. 366

rechte Hand legen. Zuletzt stecken Sie das in der rechten Hand gehaltene Seilende durch alle Knoten, halten es fest und schleudern das Seil aus, die Knoten sind verschwunden.

Das große Seilwunder

Das Zerschneiden und anschließende Restaurieren eines Seiles ist der Lieblingstrick vieler Magier. Das ist kein Wunder, der Trick hat eine Menge Vorzüge:
Man kann ihn überall vorführen, auf größter Bühne und im kleinsten Zimmer.
Man benötigt keine langwierigen Vorbereitungen.
Es ist ein sehr überraschender Effekt, wenn das Seil, das ein Zuschauer eben selbst zerschnitten hat, unmittelbar danach wieder ganz wird.
Es gibt Hunderte verschiedener Seiltricks, ganze Bücher wurden ausschließlich über dieses Thema geschrieben. Das interessanteste stammt von dem Wissenschaftler unter den Magiern, Dariel Fitzkee, und trägt den Titel (übersetzt): »Die einzigen sechs Methoden, ein Seil zu restaurieren«. Um Ihnen Anregungen für eigene Kombinationen zu geben, möchte ich diese Methoden hier wenigstens kurz erwähnen.

1. Prinzip: Maskierung
Methode 1: Maskierte Seilenden
Ein Seil wird scheinbar in der Mitte durchgeschnitten, während in Wirklichkeit ein nahe einem Ende liegendes Seilteil zur Mitte gebracht und dort als scheinbare Mitte vorgezeigt und zerschnitten wird.
Methode 2: Maskierte Seilmitte
Die beiden Seilenden werden so gelegt, daß sie als Mitte erscheinen, während die wirkliche Mitte die Seilenden darstellt.
2. Prinzip: Vortäuschung
Methode 3: Vortäuschung des Schneidens
Der Schnitt wird nur vorgetäuscht, während in Wirklichkeit das Seil unversehrt bleibt.
Methode 4: Vortäuschung des Wiederherstellens
Das Seil wird tatsächlich zerschnitten, aber die Schnittstelle wird meist unter Zuhilfenahme mechanischer Hilfsmittel so zusammengefügt, daß das Seil unversehrt erscheint.

3. Prinzip: Austausch des Seiles
Methode 5: Austausch des ganzen Seiles
Das Seil wird wirklich zerschnitten und hinterher unbemerkt mit einem ganzen Seil vertauscht.
Methode 6: Teile des Seiles werden ausgetauscht.
Ein anderer, vorher verborgener Teil eines anderen Seiles tritt an die Stelle des richtigen und wird für dieses zerschnitten bzw. nach dem Zerschneiden als repariert vorgezeigt.

Doch nun zu unserem Seiltrick. Ich beschreibe Ihnen im folgenden eine einfache, aber außerordentlich effektvolle Routine, die auf Ideen von Edward Victor und U. F. Grant zurückgeht. Dazu verwenden wir wieder ein Zauberseil von etwa 120 bis 150 cm Länge, notfalls geht auch eine dicke Paketschnur. Die verwendete Schere sollte ein Qualitätserzeugnis sein, sie muß das Seil tatsächlich auf Anhieb zerschneiden, ohne daß man lange herumsäbeln muß. Beachten Sie, daß die Abb. alle aus der Sicht des Vorführenden dargestellt sind.

1. Trick
Halten Sie das Seil wie in Abb. 367 angegeben in der linken Hand. Daumen und Zeigefinger erfassen das Ende, der Kleinfinger klemmt es außerdem noch fest. Die rechte Hand geht etwas oberhalb der Mitte unter das Seil und hebt es an. Dabei dreht sich die Hand, so daß das Seil über den Rücken der Finger läuft (Abb. 368). In der Aufwärtsbewegung ergreifen die Spitzen von Zeige- und Mittelfinger das Seil knapp unterhalb des linken Kleinfingers, der es gleichzeitig freigibt. In kontinuierlicher Bewegung wird das Seil weiter nach oben gezogen, wobei sich die rechte Hand fast senkrecht stellt, so daß die Seilmitte von den Fingern herunterrutscht. In der linken Hand bildet sich eine Seilschlaufe (Abb. 369, Abb. 369a zeigt diese Schlaufe ohne die deckende Hand).
Die rechte Hand läßt das Seil los, ergreift

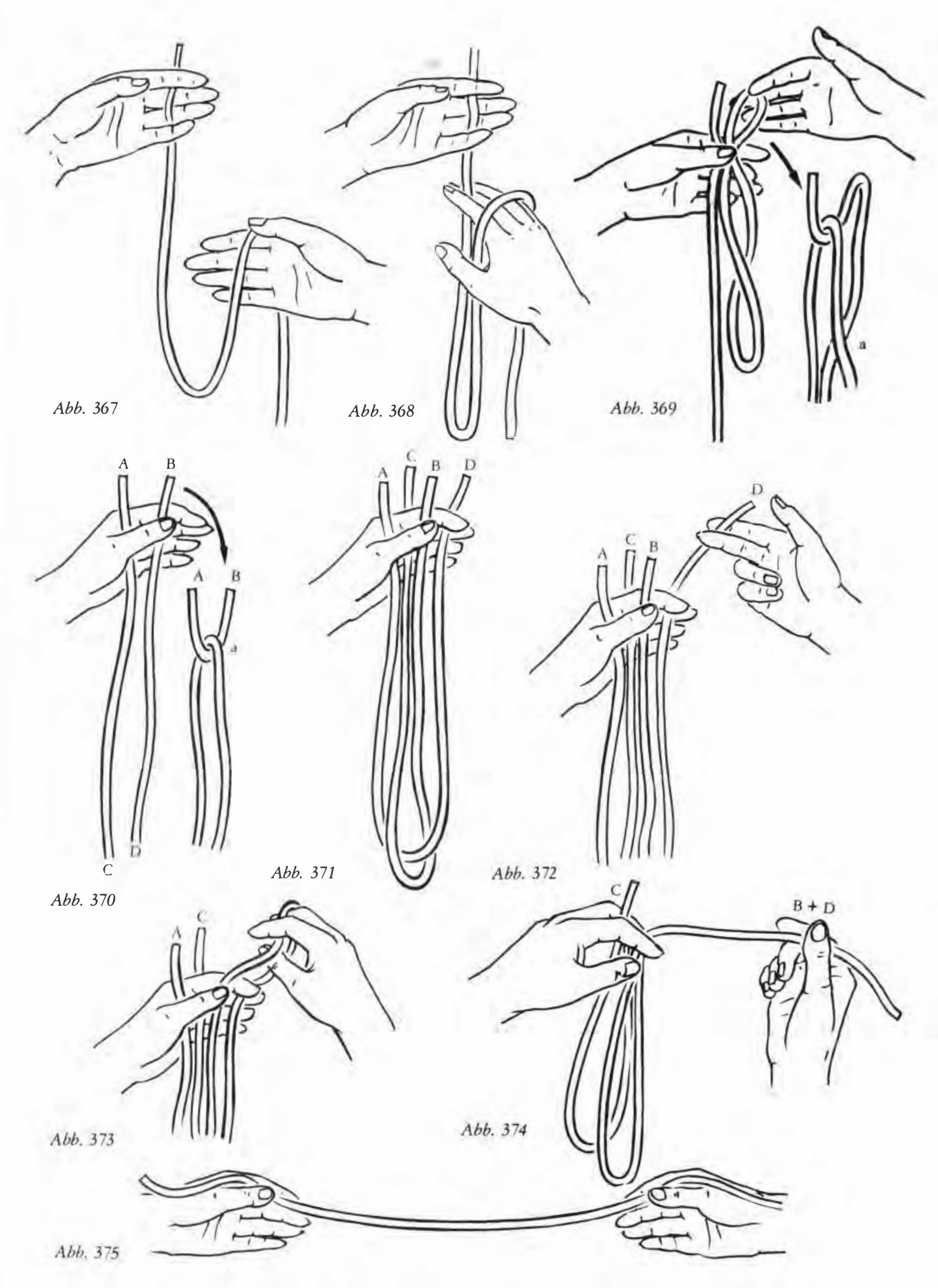
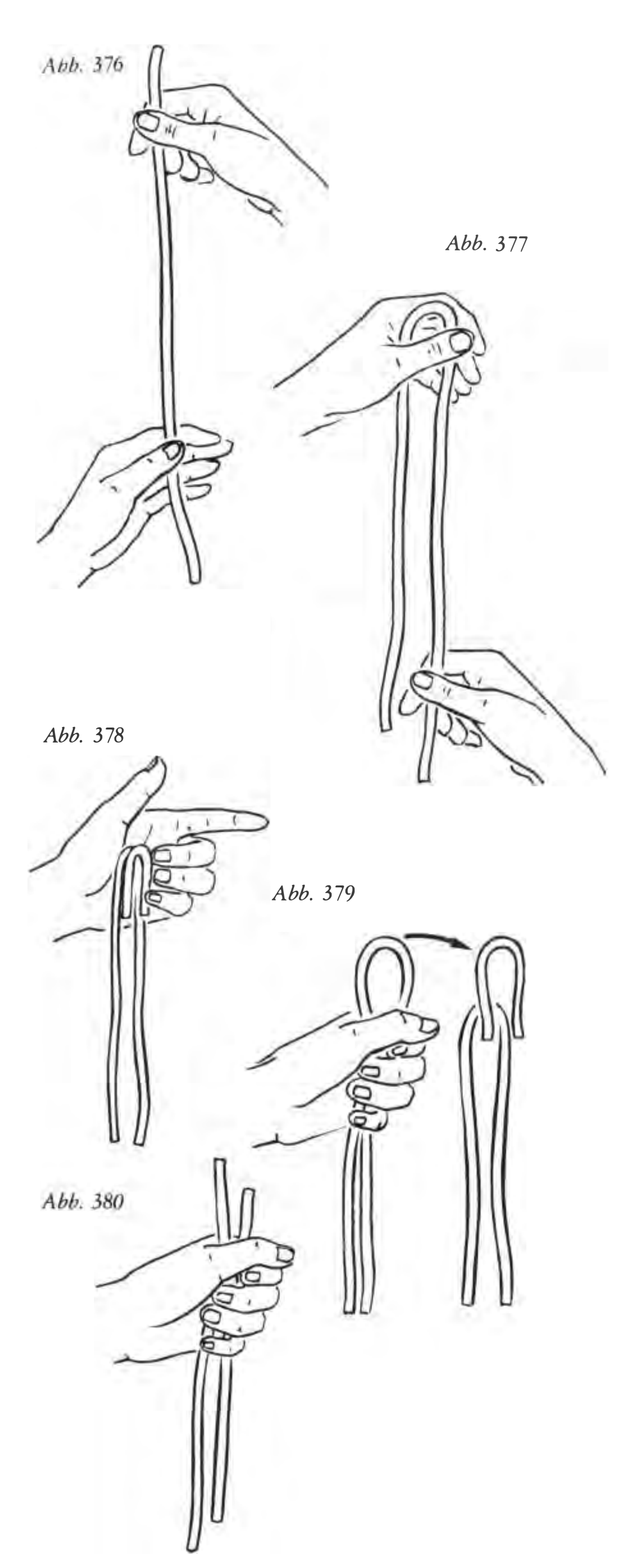


Abb. 367
Abb. 368
Abb. 369
Abb. 370
Abb. 371
Abb. 372
Abb. 373
Abb. 374
Abb. 375

eine Schere und zerschneidet die Seilschlaufe über der linken Hand, der linke Daumen gibt das lange Ende frei, das nach unten fällt. Abb. 370 zeigt das scheinbar zerschnittene Seil, Abb. 370a zeigt Ihnen die Kreuzungsstelle ohne den deckenden Daumen. A und B sind die Enden eines kurzen Seilstückes, C und D die eines langen, während die Zuschauer glauben, zwei nahezu gleichlange Seilenden zu sehen.
Schauen Sie sich die Seile kritisch an, dann stellen Sie fest, daß die beiden Seile nicht gleich lang sind. Sie nehmen die Enden C und D nach oben und klemmen sie zwischen Zeige- und Mittelfinger fest (Abb. 371). Die Fingerspitzen der rechten Hand erfassen Ende D (Abb. 372), biegen es nach unten und legen es auf Ende B (Abb. 373), der rechte Daumen greift zu und preßt beide Enden zusammen. Dazu sagen Sie: »Dann müssen wir eben noch einmal von vorn anfangen!«
Die rechte Hand drehen Sie mit der Handfläche nach oben und ziehen das Seil aus der linken heraus (Abb. 374), bis Sie es ausgespannt zwischen beiden Händen halten (Abb. 375). Für die Zuschauer hat sich das soeben zerschnittene Seil auf magische Weise wieder zusammengefügt.

2. Trick

Das Zerschneiden wird jetzt auf andere Art wiederholt, wobei Sie das rechts gehaltene Stückchen gleich als Hilfsmittel verwenden. Die linke Hand läßt ihr Ende los, so daß das Seil senkrecht nach unten hängt, dann ergreift sie es etwa in der Mitte (Abb. 376). Die rechte Hand zieht ihr Seilende ebenfalls nach unten, der linke Daumen hält die Seilmitte in der linken Hand fest (Abb. 377). Für einen Moment geht die rechte Hand zur linken und legt das Seilstückchen in die linke Handfläche. Die Finger schließen sich darüber, während die rechte Hand das wirkliche Ende des Seiles (B) nach unten zieht. Abb. 378 zeigt die geöffnete linke Hand, in Wirklichkeit ist sie jedoch zur Faust geschlossen.


Abb. 376
Abb. 377
Abb. 378
Abb. 379
Abb. 380

Die rechte Hand zieht die angebliche Seilmitte oben aus der Faust heraus, in Wirklichkeit ist es aber die Mitte des kleinen Seilstückes (Abb. 379, 379a zeigt die Lage der Seile ohne die deckenden Hände). Diese kleine Schlaufe wird nun durchgeschnitten, doch nicht genau in der Mitte. Sorgen Sie dafür, daß ein Seilende länger ist als das andere (Abb. 380). Wieder stellen Sie betrübt fest, daß die beiden Seile nicht gleich lang sind. Sie bemühen sich, die Enden gleich lang zu machen, indem Sie von beiden gleichzeitig ein Stückchen abschneiden. Das wiederholen Sie, aber dabei lassen Sie alle losen Teile aus der linken Hand fallen. Das Seil ist wieder ganz, wird aus der Hand gezogen und einwandfrei vorgezeigt.

3. Trick

Weiter geht es mit den Worten: »Ich werde die Enden zusammenknoten und dann die Stelle genau gegenüber dem Knoten zerschneiden, so müßte doch die genaue Seilmitte zu finden sein!«

Sie nehmen beide Seilenden in eine Hand (Abb. 381), formen eine Schlaufe (Abb. 382) und schlagen einen Knoten, d. h., Sie tun so. In Wirklichkeit wird Ende A allein durch die Schlaufe gesteckt. Ziehen Sie den Knoten sofort fest, wobei Sie darauf achten, daß beide Enden die gleiche Länge haben (Abb. 383).

Sie sagen: »Natürlich könnte ich das Seil an jeder Stelle zerschneiden!«, und durchtrennen es etwa 3 cm neben dem Knoten. Schauen Sie sich Abb. 384 an, die zeigt Ihnen genau, wie der Knoten aussieht und wie das Seil zerschnitten wird. Es bildet sich ein Scheinknoten, der sich auf dem Seil hin- und herschieben läßt. Das Ende B hängt nach unten, Sie bringen es nach oben (Abb. 385) und vereinigen es dort mit dem neu gebildeten Ende C, mit dem rechten Daumen pressen Sie beide Enden zusammen. In der Rückwärtsbewegung der linken Hand streifen Sie den Knoten nach unten (Abb. 386), das sieht aus, als ob das Seil bereits wieder restauriert wäre und Sie es nur durch die Hand gezogen hätten. Dazu sagen Sie: »Aber nein, wir wollten ja die Seilmitte zerschneiden, also noch einmal von vorn!«

Die Enden B und C halten Sie nach wie vor mit der rechten Hand (Abb. 387). Mit der linken ergreifen Sie die Schere und schneiden das Seil scheinbar in der Mitte entzwei. Machen Sie einfach eine Schneidebewegung, gleichzeitig lassen Sie Ende B herunterfallen, die Täuschung ist perfekt. Das Seil scheint nun in zwei annähernd gleiche Teile zerschnitten zu sein (Abb. 388).

Nehmen Sie jetzt das Seilende in die linke Hand, dafür nimmt die rechte die Schere und beginnt, das Seil um die linke Hand zu wickeln (Abb. 389). Wenn Sie mit der rechten Hand gegen den Knoten stoßen, dann behalten Sie ihn in dieser zurück und ziehen ihn über das Seil hinweg bis zu dessen Ende und dann vom Seil herunter (Abb. 390). Jetzt erst stecken Sie die Schere und mit ihr zusammen den Knoten weg. Ihre Hände sind frei, sie können in aller Ruhe das Seil von der Hand wickeln und restauriert wieder vorzeigen.

Ausgewählte Seiltricks

Das Einfädeln

Das ist ein überraschender, kleiner Trick, der kaum bekannt ist und den Sie jederzeit in ein Seilprogramm einfügen können. Sie wickeln sich ein Seil bzw. eine Schnur – es geht sogar mit einem Tuch – so um den linken Daumen, daß eine Schlaufe, eine Art Öse, entsteht. Dann nehmen Sie ein Seilende in die Hand, ein kurzer Stoß, und schon ist das Seil durch die Öse gefädelt. Das geht so blitzschnell, daß niemand den Vorgang beobachten kann, es scheint unmöglich, in dieser Schnelligkeit das Öhr zu finden, das Seil durchzustecken und hinten wieder zu erfassen. Aber das alles brauchen Sie auch nicht zu machen, der Effekt wird auf andere Weise erreicht.

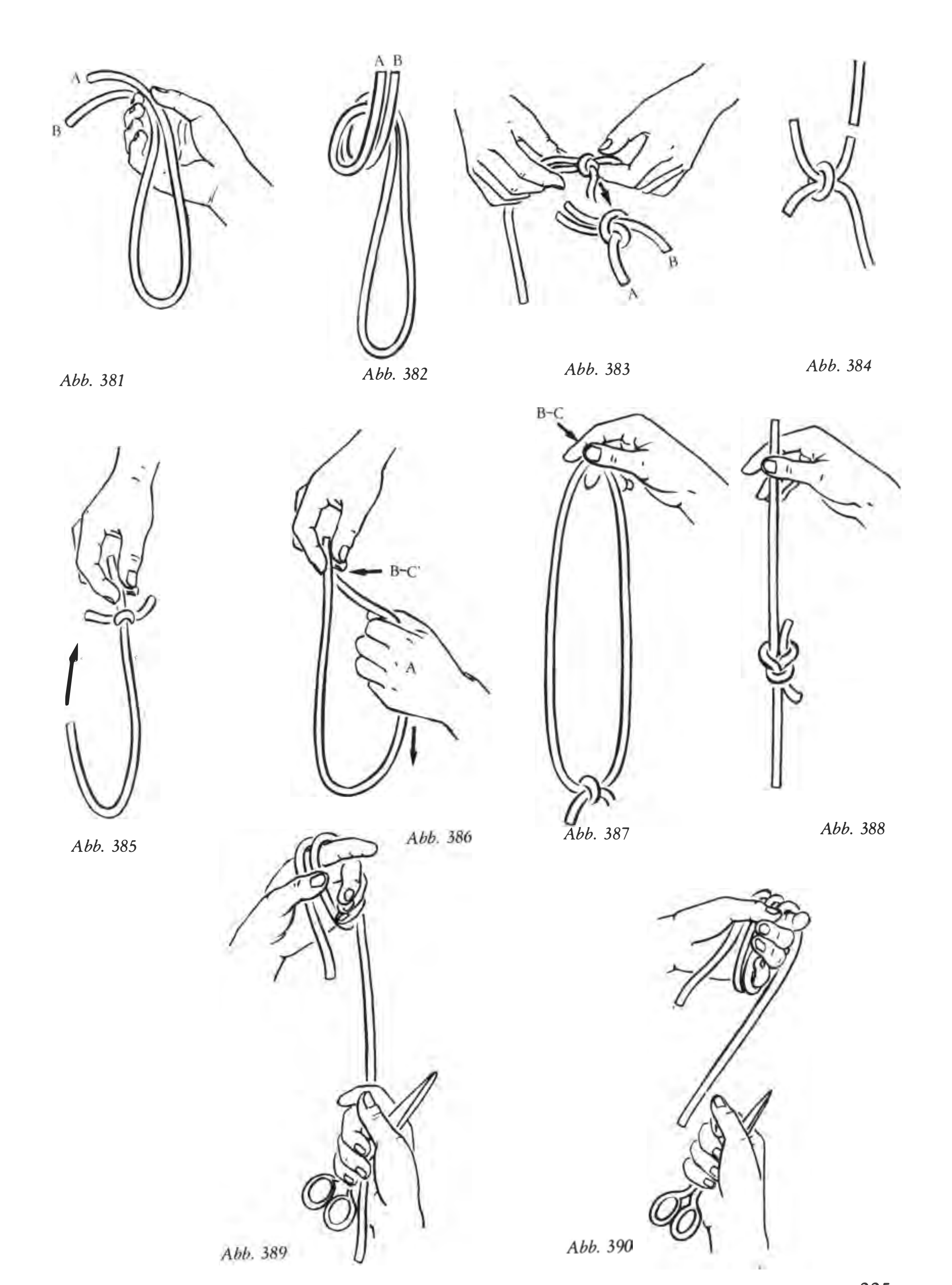


Abb. 381

Abb. 382

Abb. 383

Abb. 384

Abb. 385

Abb. 386

Abb. 387

Abb. 388

Abb. 389

Abb. 390

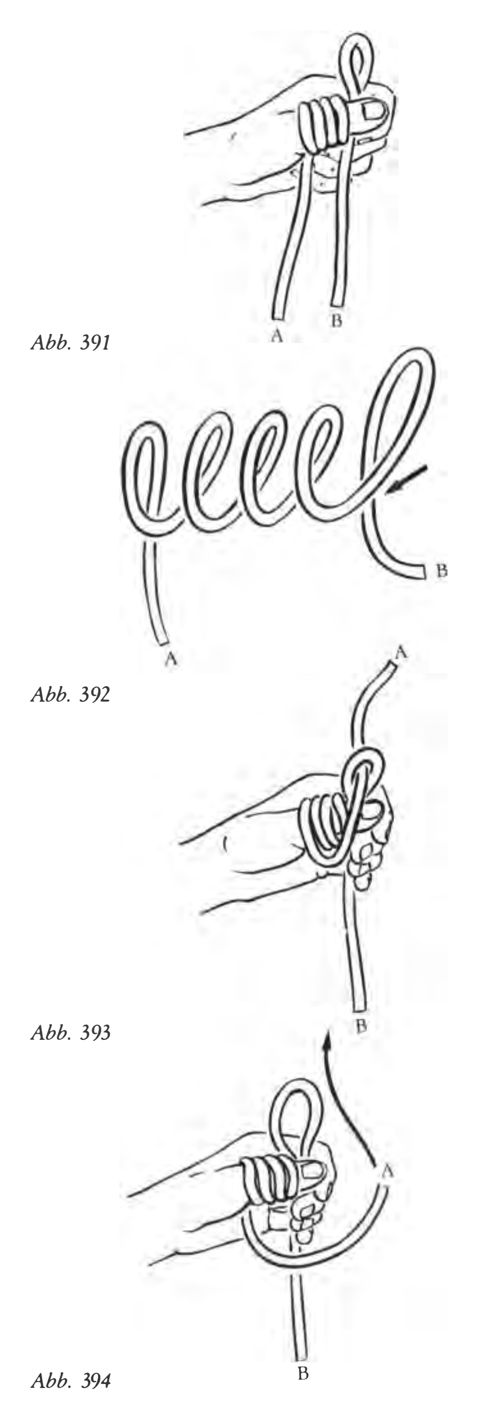


Abb. 391

Abb. 392

Abb. 393

Abb. 394

Schauen Sie sich Abb. 391 an, so wird das Seil um den linken Daumen gewickelt. Die Hälfte des Seiles, Ende A, hängt herunter, die andere Hälfte wickeln Sie vier- bis sechsmal um den Daumen, dann ziehen Sie zwischen Daumen und Zeigefinger eine Schleife hoch, die Sie heimlich einhalbmal von links nach rechts drehen. Abb. 392 zeigt den Verlauf des Seiles ohne die haltende Hand. Die Kreuzung (X) des Seiles ist vom Daumen verdeckt. Nun schließen Sie die Faust, wobei Sie das Ende B festhalten.

Mit der rechten Hand ergreifen Sie Ende A und schieben es scheinbar blitzschnell durch die Schlaufe, wodurch die Situation nach Abb. 393 entsteht. In Wirklichkeit lassen Sie das Seilende A nie los. Sie führen es mit sehr schneller Bewegung seitlich am Daumen vorbei, wie es Abb. 394 zeigt, die Situation nach Abb. 393 ensteht dabei automatisch.

Diesen Trick können Sie ruhig noch einmal wiederholen. Ziehen Sie das Seil ganz normal aus der Schlinge heraus, so wie man einen Faden aus einem Nadelöhr ziehen würde, dann ist die Situation wieder wie auf Abb. 391. Sie können das Einfädeln sofort wiederholen. Selbst bei mehrmaliger Wiederholung kann niemand den Trick entdecken.

Drei Ringe und ein Seil

Es gibt eine große Anzahl Tricks, bei denen aufgefädelte Ringe magisch befreit werden. Hier haben Sie einen ähnlichen Effekt. Drei Ringe werden vorgezeigt, davon ist einer weiß, die anderen beiden sind rot. Ein Zuschauer fädelt die Ringe auf ein Seil und schlägt darüber einen Knoten (Abb. 395). Obwohl beide Seilenden von Zuschauern festgehalten werden, tauschen die Ringe untereinander den Platz (Abb. 396). Befand sich der weiße vorher außen, so ist er hinterher in der Mitte. Dabei sind die Ringe gleich groß und lassen sich auch nicht biegen, die Seilenden werden wirklich die ganze Zeit gehalten, und vorher und hinterher kann alles untersucht werden.

Hier die Erklärung: Sie benötigen einen vierten Ring, einen roten. Sogenannte Baby-Beißringe aus hartem Plastmaterial sind ideal, sie haben die richtige Größe und

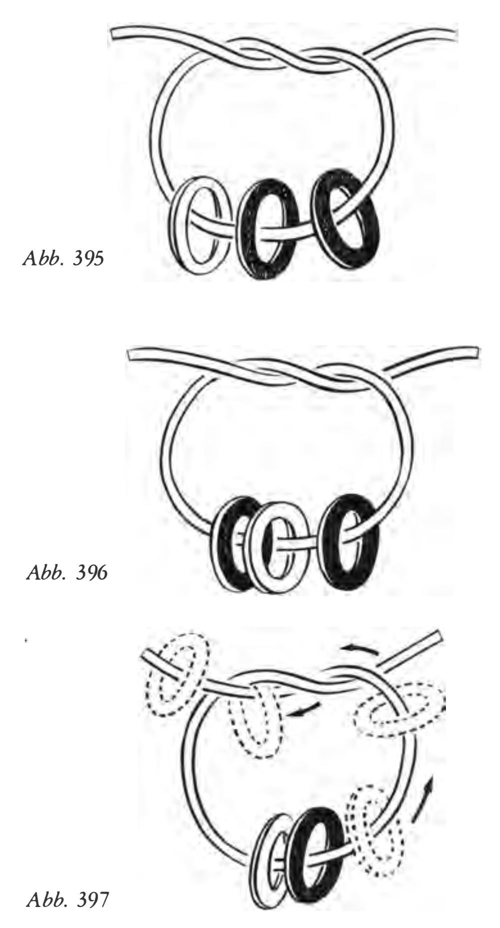


Abb. 395

Abb. 396

Abb. 397

sehen gut aus. Zum Bedecken der Ringe verwenden Sie eine Bäckertüte, bei der Sie in die beiden gegenüberliegenden Seiten je ein Loch gebohrt haben. Über diese Löcher wird innen in der Tüte jeweils eine kleine Tasche aufgeklebt, die so groß ist, daß sie einen Ring aufnehmen kann. Die Öffnungen dieser Taschen zeigen zum Boden der Tüte, außerdem erhalten sie ein gleiches Loch wie die Tütenwand. Vor der Vorführung stecken Sie in eine Tasche den Extraring.

Nun zur Vorführung. Geben Sie Ringe und Seil einem Zuschauer mit der Bitte, die Ringe auf das Seil zu fädeln und einen Knoten zu schlagen. Inzwischen nehmen Sie die Tüte auf, die Sie immer mit der Öffnung nach unten halten, wodurch ihre Leere schon demonstriert ist. Von innen nach außen fädeln Sie die Seilenden durch die Löcher der Tüte. Dabei geht ein Seilende durch den vierten Ring. Zwei Zuschauer bekommen die Seilenden zu halten. Mit beiden Händen gehen Sie von unten in die Tüte, ziehen dort den Knoten etwas auseinander, ergreifen einen der äußeren Ringe und führen ihn am Seil entlang durch den Knoten hindurch (Abb. 397), bis er diesen verlassen hat. Den Ring stecken Sie nun in die leere Tasche. Aus der anderen nehmen Sie den anderen Ring hervor und führen ihn am Seil entlang in den Knoten hinein, den Sie dann wieder straffziehen.

Ihre Hände kommen aus der Tüte heraus und halten diese von außen fest. Wenn die Zuschauer die Seilenden locker lassen, kommt unten aus der Tüte der Seilknoten mit den in der Reihenfolge veränderten Ringen heraus.

Der Trick selbst ist sehr leicht vorzuführen, Sie müssen nur aufpassen, daß Sie das Seil richtig in die Tüte bringen und daß Sie den richtigen Ring aus dem Knoten bringen. Beachten Sie das nicht, dann befinden sich hinterher unter Umständen drei rote Ringe auf dem Seil, und der weiße steckt in der Tasche! Aber diese Einzelheiten probieren Sie am besten selbst aus.

Nach demselben Prinzip arbeitet auch folgender Trick. Sie verwenden drei gleichfarbige Ringe, zwei davon werden auf das Seil geknotet, jeder mit einem Extraknoten, der dritte wird seitlich auf das Seil geschoben (Abb. 398). Das Arrangement hängen Sie sich um den Hals, so daß beide Seilenden hinten herunterhängen. Jetzt drehen Sie sich mit dem Rücken zu Ihren Zuschauern. Diese können die Seilenden immer beobachten, sie können sie eventuell sogar festhalten. Währenddessen sind Sie vorn tätig. Sie ziehen den Knoten A etwas

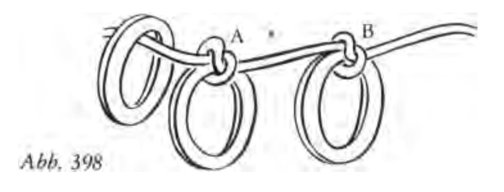


Abb. 398


Abb. 399

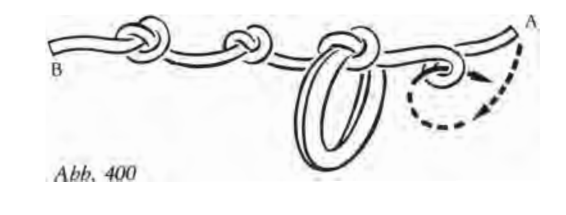


Abb. 400

auseinander, dann führen Sie den Ring am Seil entlang, bis er rechts neben dem Knoten ist. Den losen Ring führen Sie in den Knoten hinein, den Sie wieder festziehen. Wenn Sie sich umdrehen, sehen die Zuschauer die Situation nach Abb. 399, ein Ring hat anscheinend den anderen durchdrungen!

Die Affenschaukel
Unter diesem originellen Namen ist der Fachwelt folgender Trick bekannt: An einem Holzstab hängen drei Schnüre, an einer wird ein Ring angeknotet, der dann auf magische Weise von einer Schnur zur anderen wandert. Das Ganze wirkt immer recht lustig, da die Zuschauer anfangs glauben, sie hätten den Trick durchschaut. Zu diesem Thema gibt es eine ganze Menge Varianten. Ich möchte Ihnen meine Ausführung beschreiben, die den Vorzug hat, nur unpräparierte Gegenstände zu verwenden, nämlich ein Seil und einen Ring. Sie brauchen nichts hinzuzufügen und nichts heimlich beiseitezubringen, trotzdem ist die Vorführung nicht schwer.
Sie benötigen ein normales Zauberseil von etwa 120 cm Länge und einen Ring, es kann ein Holzring sein, ein Beißring oder ein Gummiring, wie ihn Kinder zum Spielen verwenden. Ganz offen schlagen Sie in das Seil drei Knoten. Der erste ist ein Scheinknoten, der beim kräftigen Anziehen wieder aufgeht (s. Abschnitt »Knoten«), die beiden anderen sind ganz normale Knoten, wobei Sie in den letzten den Ring einknoten.
Nun zur Vorführung:
1. Sie zeigen das Seil mit drei Knoten und dem eingeknoteten Ring deutlich vor, dann bringen Sie es hinter Ihren Rücken. Dort tauschen Sie die Seilenden aus, das aus der rechten Hand kommt in die linke und umgekehrt. Wenn Sie das Seil nach vorn bringen, hat es den Anschein, als wäre der Ring vom rechten Knoten in den linken gewandert.
2. Die erste Tour wird wiederholt, so daß der Ring angeblich wieder zurückwandert. Dabei wird aber bereits die letzte Tour vorbereitet. Bevor Sie das Seil hinter den Rücken bringen, bilden Sie mit der rechten Hand rechts neben dem Knoten eine Schlinge (Abb. 400), die natürlich von der Hand verdeckt wird. Hinter dem Rücken wird das Seilende A durch diese Schlinge gesteckt, so daß ein echter Knoten entsteht. Jetzt erst werden die Seilenden ausgetauscht, wobei die linke Hand den soeben gebildeten Knoten verdeckt.
3. Natürlich haben die Zuschauer inzwischen bemerkt, was geschehen ist. Sie werden laut protestieren und Ihnen sagen, daß der Ring nicht gewandert ist, sondern daß Sie nur die Enden vertauscht hätten. Um das Publikum zu beruhigen, werden Sie den Trick jetzt ohne Bedeckung vorführen. Halten Sie das Seil ausgestreckt zwischen beiden Händen, wobei Ihre linke Hand den

Abb. 401


echten Knoten verbirgt (Abb. 401). Nun ziehen Sie beide Hände mit einem kräftigen Ruck an, wobei Ihre linke Hand gleichzeitig ein Stück auf dem Seil nach links rutscht. Dabei löst sich der Scheinknoten auf und der neugebildete Knoten kommt dazu, es entsteht der Eindruck, als ob der Ring in die Mitte gesprungen ist. Er hängt jetzt tatsächlich im mittelsten Knoten, und alle Knoten sind echt, Sie können sofort alles zum Untersuchen geben und dabei auch Ihre leeren Hände sehen lassen!

26. Kapitel Tüchermagie

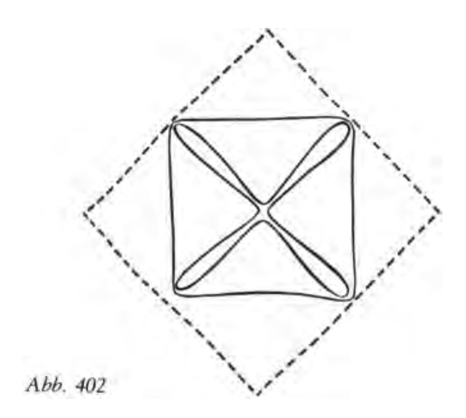
Die Verwendung von Tüchern als Requisiten in der Zauberkunst ist noch gar nicht so alt. Früher benutzte man sie nur als Hilfsmittel, um etwa einen Gegenstand, der verschwinden sollte, zu bedecken. Erst gegen Ende des vorigen Jahrhunderts wurden Tücher direkt in das Trickgeschehen einbezogen. Seither hat sich diese Sparte der Magie stürmisch vorwärts entwickelt. Die große Enzyklopädie der Tüchermagie von Harold R. Rice besteht aus drei dicken Bänden von mehr als 1500 Seiten!
Die verwendeten Tücher sollten nur beste Qualität sein, nichts ist abstoßender als ein schmutziges, zerdrücktes Tuch. Der Schlüssel zum Erfolg bei Tücherkunststücken liegt zum großen Teil im Aussehen der Tücher, in ihrer Farbenfreudigkeit, kurz gesagt – in der Pracht! Sie können nicht irgendein im Warenhaus gekauftes Tuch für Tüchermagie verwenden. Das beste ist, Sie kaufen sich Ihren Bedarf beim Zauber-Fachhändler. Dort erhalten Sie diverse Größen und Farben, eventuell auch bedruckte und bemalte Spezialtücher. Wenn Sie sich Ihre Tücher wirklich selbst anfertigen wollen, dann kaufen Sie nur beste Japanseide. Die Tücher sollen nicht gesäumt werden, sondern gekettelt. Als kleinste Größe hat sich eine Kantenlänge von 30 cm bewährt. Professionelle Magier verwenden meist Tücher von 45 cm im Quadrat, für spezielle Zwecke benutzt man auch größere Tücher, bis zu 90 cm Kantenlänge.
Bevor Sie die Tücher verwenden, weichen Sie sie in lauwarmem Wasser ein und spülen sie gründlich durch, um die Appretur zu entfernen, die bewirken würde, daß Ihre Tücher immer zerknittert aussehen. Drükken Sie sie dann vorsichtig aus – wringen bekommt ihnen nicht –, und dann kleben Sie sie an einen Spiegel oder eine Fensterscheibe. Dort bleiben sie hängen, bis sie trocken sind, d. h., bevor dieser Zustand erreicht ist, fallen sie ab. Legen Sie sie dann noch so lange flach hin, bis sie völlig getrocknet sind. Jetzt brauchen Sie Ihre Tücher nicht mehr zu bügeln, denn das behagt einem zarten Seidentuch auch nicht.
Wenn Sie die Tücher aufbewahren oder zum Transport verpacken, dann falten Sie sie möglichst nicht zusammen! An den Knickstellen zerschleißen sie zuerst. Rollen Sie die Tücher! Ich lege zunächst ein großes kräftiges Tuch (Kopftuch) auf den Tisch, alle anderen Tücher werden sorgfältig glatt darauf gelegt. Zuletzt wird das ganze Bündel über eine lange Papprolle aufgerollt. Solche Rollen verwendet man zum Verschicken von Dokumenten usw. Wenn Sie Ihre Tücher so behandeln, werden Sie viel Freude an ihnen haben.
Sie brauchen sie kaum noch zu bügeln, selbst zerknitterte Tücher werden aufgerollt bis zur nächsten Vorstellung wieder ansehnlich.

Methoden der Tücherfaltung

Wenn Sie Tücher produzieren wollen, müssen Sie sie vorher zusammenfalten. Dabei soll das Tuch nicht so stark geknittert werden, es soll andererseits möglichst wenig Raum einnehmen, es darf sich nicht zu früh entfalten, soll sich aber auf einen leichten Zug zu voller Größe öffnen.

Man hat verschiedene Methoden der Faltungen entwickelt, die wichtigsten möchte ich hier beschreiben.

Die Kugel
Diese Art des Zusammenlegens benutzt man, wenn man Tücher in einem engen Raum unterbringen will – in einer Röhre oder einem Glas – und sie sich beim Erscheinen trotzdem rasch zu voller Größe entfalten sollen.
Legen Sie das Tuch zunächst flach auf den Tisch, dann falten Sie die vier Ecken zur Mitte zusammen (Abb. 402). Dasselbe machen Sie mit den neu entstandenen vier Ecken, dann wiederholen Sie den Vorgang ein drittes oder viertes Mal, bis ein kompaktes kleines Tuchpaket entstanden ist. Dieses stopfen Sie so in die Rolle – z. B. beim Tuchfärben –, daß beim Herausstoßen des Tuches die Ecken zuerst erscheinen, das Tuch wird sich dann voll öffnen.


Abb. 402

Benötigen Sie das Tuch zu einem späteren Zeitpunkt, so verhindern Sie ein vorzeitiges Öffnen durch Einstecken einer Nähnadel. Diese wiederum kann an einem Faden befestigt sein, den Sie unter der Jacke oder hinter dem Tisch anbringen können. So hängt das Tuch sicher, bis Sie es mit der Hand ergreifen und produzieren.

Die Rolle
Dies ist die beste Tuchfaltung für Tuchmanipulationen in freier Hand. Das Tuch

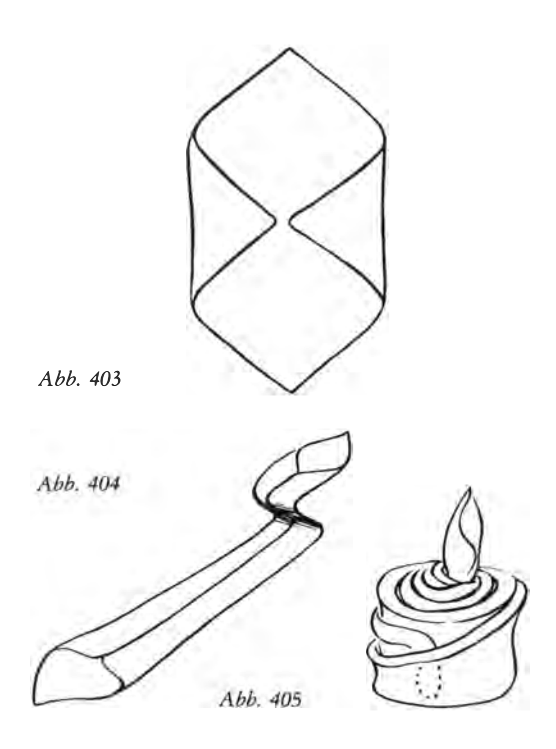

Abb. 403

Abb. 404

Abb. 405

bildet hierbei ein kompaktes Bündel, das sich erst dann entfaltet, wenn man an einem Zipfel zieht. Man kann mit ihm alle von Bällen her bekannten Griffe durchführen.
Das Tuch wird flach auf den Tisch gelegt, dann werden zwei diagonal gegenüberliegende Zipfel zur Mitte gefaltet (Abb. 403). Wiederholen Sie dieses Zur-Mitte-Falten, bis ein Tuchband von 3 bis 4 cm Breite entsteht. Ein etwa 5 cm langes Stück falten Sie rechtwinklig zum übrigen Tuch nach oben (Abb. 404). Von dort beginnen Sie, das Tuch aufzurollen, so fest wie möglich, das letzte Ende stecken Sie in die Falten der Tuchwindungen (Abb. 405). Das so entstandene Bündel ist kompakt und geht nicht auseinander. Erfassen Sie es aber an dem hervorstehenden Zipfel, so genügt eine kleine Schleuderbewegung, und es entfaltet sich zu voller Größe.

Die Zickzack-Faltung
Diese Faltung eignet sich besonders für große Tücher. Wenn Sie beide Hände auseinanderziehen, entfaltet sich das Tuch

blitzschnell zu voller Größe. Zur leichteren Handhabung versehen Sie zwei nebeneinanderliegende Ecken mit je einer kleinen Perle oder schlagen wenigstens einen Knoten hinein.
Legen Sie das Tuch so auf den Tisch, daß die Perlen nach rechts zeigen, dann beginnen Sie von links mit der harmonikaförmigen Faltung (Abb. 406), wobei der entstehende Streifen etwa 3 bis 4 cm breit sein sollte. Das entstandene Band legen Sie wieder im Zickzack zusammen (Abb. 407), so daß Sie zuletzt ein kleines Bündel erhalten, bei dem die beiden Perlen oben und unten ganz außen liegen. Um das Bündel am Aufgehen zu hindern, legen Sie einen kleinen Gummiring herum oder einen dünnen Faden. In der Praxis am besten bewährt hat sich ein Band aus Seidenpapier in der Farbe des Tuches (Abb. 408).
Soll sich das Tuch entfalten, dann ergreifen Sie mit jeder Hand eine Perle und ziehen die Hände schnell auseinander. Das Papierband zerreißt, und das Tuch erscheint blitzschnell in voller Größe.

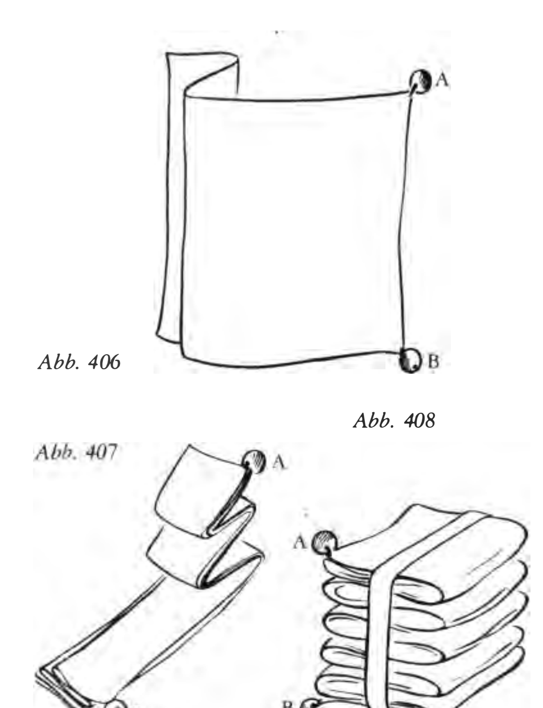


Abb. 406

Abb. 408

Abb. 407

Ein Tuch erscheint

Ich beschreibe Ihnen zunächst verschiedene Methoden, wie Sie ein Tuch erscheinen lassen können, später folgen die Verschwindemethoden. Sie können sich das für Sie Passende heraussuchen und sich selbst Einzeltricks, Kombinationen oder einen kompletten Tuchakt zusammenstellen. Im einfachsten Fall wäre das eine Wanderung, an einer Stelle verschwindet ein Tuch, und an einer anderen erscheint es wieder. Dazu später noch einige Beispiele.

A la Billardball
Falten Sie das Tuch nach Methode 2 zur Rolle, die Sie zunächst in die Tasche stekken. Soll das Tuch produziert werden, dann palmieren Sie es rechtzeitig in der rechten Hand. Wenden Sie die gleichen Griffe an, wie sie bei der Austauschpalmage für Bälle (s. d.) beschrieben sind, und zeigen nacheinander beide Hände leer. Zuletzt befindet sich das Tuch wieder in der rechten. Mit Zeigefinger und Daumen erfassen Sie den Tuchzipfel, dann machen Sie eine Schleuderbewegung nach unten, das Tuch entfaltet sich und hängt in voller Größe aus Ihrer rechten Hand herab.

Aus der Ellenbogenfalte
Wieder verwenden Sie die Rollenfaltung. Das Bündel verbergen Sie in einer Ärmelfalte am linken Ellenbogen, nach vorn ist es durch den Ärmel gedeckt. Zeigen Sie zunächst die linke Hand leer, dann streifen Sie den rechten Ärmel etwas hoch, wobei Sie ihn in der Nähe des Ellenbogens erfassen. Dabei sieht man bereits Ihre leere rechte Hand. Zeigen Sie diese aber noch einmal deutlich leer vor, bevor Sie den linken Ärmel auf die gleiche Weise hochstreifen, wobei das Tuchbündel in Ihre rechte Hand gelangt (Abb. 409). Danach bringen Sie beide Hände zusammen und erfassen den Tuchzipfel mit den Fingern der linken. Wenn Sie die Hände auseinanderziehen, entfaltet sich das Tuch zwischen ihnen,



Abb. 409

am Schluß halten Sie es diagonal zwischen beiden Händen.

Mitten in der Luft

Bei dieser Methode, die von Hen Fetsch stammt, erscheint das Tuch urplötzlich mitten in der Luft. Verborgen wird es wieder in der Ärmelfalte, diesmal am rechten Ellenbogen. Falten Sie das Tuch zur Kugel, dann schieben Sie es in die Ellenbogenbeuge (Abb. 410). Wenn Sie den Arm ganz schnell nach vorn strecken, fliegt das Tuch in die Luft und entfaltet sich dort (Abb. 411). Niemand kann erkennen, wo es herkommt. Sie greifen natürlich sofort zu und fangen das Tuch auf, das sich inzwischen voll entfaltet hat (Abb. 412).

Natürlich können Sie diesen Trick – genau wie den vorherigen – nur am Anfang des Programms bringen. Nehmen Sie ein recht kräftiges, elastisches Seidentuch, das

Abb. 410

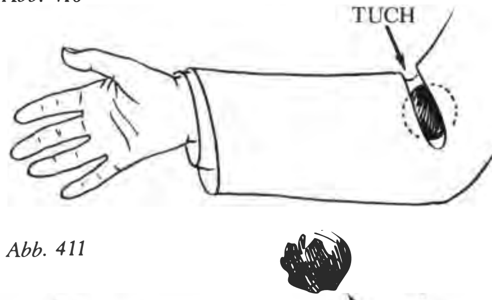


Abb. 411





Abb. 412

springt schön und entfaltet sich schnell. Zur Verschleierung des Vorganges können Sie eine Zigarette benutzen. Das sieht dann etwa so aus:

Mit einer brennenden Zigarette in der linken Hand treten Sie auf, das Tuch ist rechts in der Ellenbogenbeuge verborgen. Sie ziehen kräftig an der Zigarette – wobei man Ihre leeren Hände sieht – und blasen den Rauch als möglichst kompakte Wolke vor sich in die Luft. Einen kleinen Moment zögern Sie noch, dann strecken Sie beide Hände schnell nach vorn. Mitten im Rauch erscheint das Tuch, das Sie sofort mit der rechten Hand ergreifen.

Ein großes Tuch erscheint

Zur Produktion eines großen Tuches in freier Hand ohne Apparate hat sich die Anwendung eines kräftigen schwarzen Fadens bestens bewährt. Er muß etwas länger als eine Tuchseite sein und wird an zwei nebeneinanderliegenden Ecken befestigt (Abb. 413). Falten Sie das Tuch nach der Zickzack-Methode zusammen, so daß Sie ein Päckchen von etwa 5 cm Seitenlänge erhalten, bei dem die Fadenecken oben liegen und der Faden selbst frei herunterhängt. Dieses Päckchen schieben Sie von unten unter die Weste, die beiden Ecken, an denen sich der Faden befindet, zeigen nach unten, die Fadenschlinge hängen Sie über den dritten Westenknopf (Abb. 414). Um das Tuch erscheinen zu lassen, gehen Sie mit beiden Daumen unter den Faden, heben ihn vom Westenknopf ab und strekken die Arme erst abwärts und dann auf-

Abb. 413

Abb. 415

Abb. 414

Abb. 416

wärts, wobei Sie sie auch auseinanderziehen. Das Tuch entfaltet sich blitzschnell. Sollten Sie keine Weste tragen, dann können Sie das Tuch auch in den Hosenbund oder einfach in das zugeknöpfte Sakko stecken.

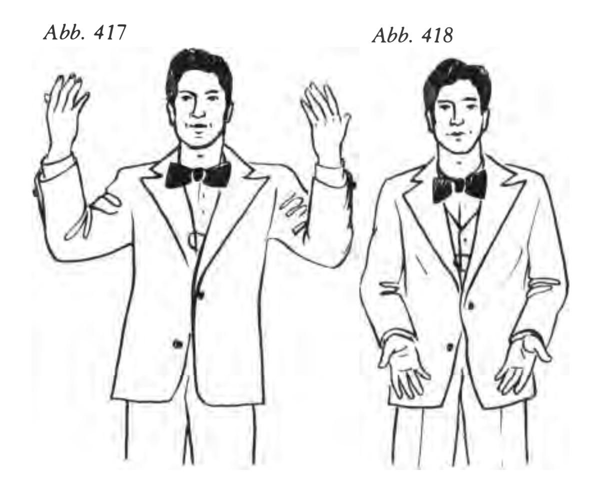
In freier Hand

Das ist meine bevorzugte Methode, ein Tuch erscheinen zu lassen. Das Tuch wird hierbei überhaupt nicht zerknittert, es entfaltet sich so glatt, als ob es gerade gebügelt worden wäre.

Sie benötigen ein Tuch mit einer Fadenschlinge. Ich verwende dazu die dünnste Sorte Angelsehnen. Der Faden wird an einer Tuchecke so angenäht, daß sich eine etwa 8 bis 10 cm große Schlinge bildet (Abb. 415). Sie knöpfen Ihr Jackett zu und stecken das Tuch von vorn einfach links darunter. Dabei legen Sie es schön glatt, den vorderen Zipfel schlagen Sie nach hinten, nur die Fadenschlaufe schaut vorn heraus (Abb. 416). So treten Sie auf. Sie stellen sich en face vor die Zuschauer und zeigen beide Hände langsam und deutlich leer. Das geht in einer bestimmten Reihenfolge:

1. Die Hände werden bis in Kopfhöhe gehoben und mit den Handrücken nach vorn gezeigt (Abb. 417).
2. Senken Sie die Hände, wobei die Handflächen zu den Zuschauern zeigen, Ihr Blick folgt den Händen (Abb. 418).
3. Jetzt gehen Sie mit beiden Händen wieder nach oben, dabei drehen Sie sie, so

Abb. 417 Abb. 418



daß die Handflächen wieder zu den Zuschauern zeigen. Außerdem kreuzen Sie die Arme, die rechte Hand kommt auf die linke Brustseite und umgekehrt. Innerhalb dieser Bewegung schlüpfen Sie mit dem rechten Daumen von unten in die Fadenschlinge. Das geht ganz leicht, Sie schauen ja auf die Hände, sehen auch die Schlinge und können die Bewegungen entsprechend einrichten (Abb. 419).

4. Jetzt blicken Sie die Zuschauer an, drehen den Kopf nach rechts und schauen auf einen imaginären Punkt in der Luft. Blitzschnell stoßen Sie mit der rechten Hand dorthin, und blitzschnell ist auch das Tuch in der Hand erschienen (Abb. 420).

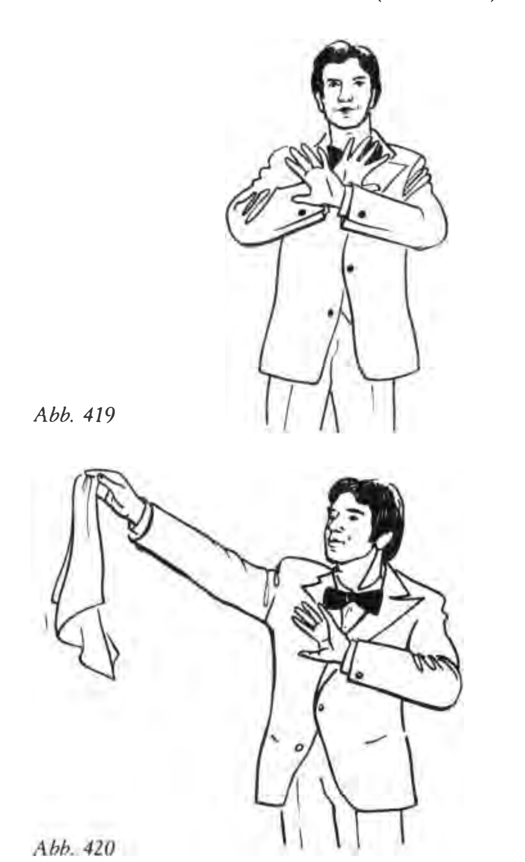


Abb. 419

Abb. 420

Mit Hilfe einer Zündholzschachtel

Mehrmals bereits erwähnte ich den großen magischen Erfinder Buatier de Kolta. Von ihm stammt auch die Methode, ein Tuch mit Hilfe einer Zündholzschachtel erscheinen zu lassen.

a) Unter Verwendung einer unpräparierten Schachtel

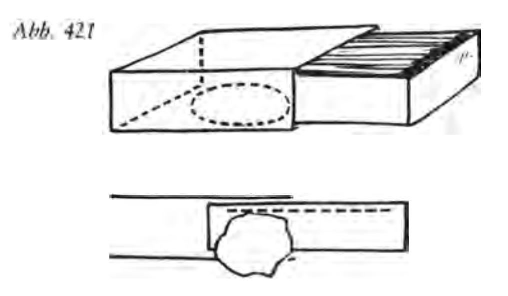
Öffen Sie eine Zündholzschachtel etwa zur Hälfte, in den frei gewordenen Raum der Hülse stopfen Sie ein lose zusammengeballtes Tuch. So liegt die Schachtel unschuldig auf dem Tisch. Bevor Sie sie ergreifen, zeigen Sie die Hände leer, dann entnehmen Sie ein Hölzchen und schließen die Schachtel. Das Tuch gelangt dadurch in die rechte Hand, die es zunächst verbirgt. Mit der linken entzünden Sie das Hölzchen und halten es hoch, während die rechte die Schachtel auf den Tisch wirft. Das brennende Holz übernehmen Sie mit der rechten Hand, warten noch einen Moment und machen dann eine Schleuderbewegung. Dabei verlischt das Zündholz, und das Tuch entfaltet sich. Das Hölzchen fällt gleich oder später unbeachtet zu Boden.

Sie können mit dem Zündholz auch zunächst eine Kerze entzünden und dann das Tuch angeblich aus der Kerzenflamme produzieren.

b) Mit Hilfe einer präparierten Schachtel

Bei dieser Methode können Sie die geschlossene Schachtel aus der Tasche holen, das Tuch gelangt beim Öffnen derselben in Ihre Hand. In den Boden der Schachtel ist ein großes Loch geschnitten, ein weiteres in die Unterseite der Hülse. Einige Millimeter vom oberen Rand der Schachtel wird ein falscher Boden eingeklebt, auf dem eine Schicht Zündhölzer liegt. Das Tuch befindet sich im Hohlraum und kann vorerst nicht heraus. Erst wenn die Schachtel geöffnet wird, kommen die beiden Aus-

Abb. 421



schnitte übereinander, und das Tuch fällt in die Hand (Abb. 421).

Mit Hilfe einer Flasche

Der Magier zeigt eine Flasche vor und behauptet, darin befände sich eine magische Flüssigkeit, von der ein Tropfen genüge, um ein Tuch zu materialisieren. Zum Beweis seiner Behauptung zeigt er die Hände einwandfrei leer, entkorkt die Flasche und schüttet sich einen Tropfen des Inhaltes in die Hand. Dort erscheint tatsächlich ein großes Seidentuch.

Das Tuch ist vorher im Innern der Flasche verborgen. Verwenden Sie eine Flasche aus stark gefärbtem Glas, aus der Sie den Boden herausschleifen lassen. Oder Sie benutzen eine kleine Plastikflasche, aus der können Sie den Boden selbst heraustrennen. Das Tuch wird zu einem Ball zusammengedrückt und mit einem Faden umwickelt. Dieser führt von innen durch den Flaschenhals und wird dort vom Korken festgehalten (Abb. 422).

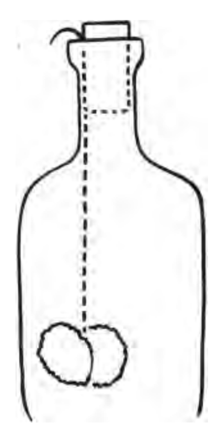


Abb. 422

Zunächst zeigen Sie die Hände leer, dann nehmen Sie die Flasche auf und stellen sie auf den rechten Handteller. Wenn Sie mit der linken Hand den Korken herausziehen, fällt das Tuch in die Hand. Lassen Sie es zunächst noch nicht sehen, tun Sie so, als ob Sie etwas in die Hand gießen würden, dann erst »materialisiert« sich das Tuch, indem Sie den Faden abstreifen oder zerreißen.

In einem Glas

In einem leeren Glas, das Sie mit einer ebenfalls leer gezeigten Röhre bedecken, erscheint ein Tuch.

Die Röhre kleben Sie sich aus Karton, sie ist etwa 15 cm lang und so weit, daß sie bequem über das verwendete Trinkglas paßt. 2 cm von einem Ende entfernt stechen Sie vier Löcher in die Röhrenwandung, durch die Sie eine Gummischnur ziehen (Abb. 423). Hinter diese klemmen Sie ein zur Kugel gefaltetes Tuch. Wenn Sie die Röhre leer zeigen, gehen Ihre vier Finger in diese hinein und decken das Tuch (Abb. 424). Dann setzen Sie die Röhre über das Glas, wobei Sie das Tuch mit den Fingern herausdrücken. Es fällt ins Glas und füllt dieses völlig aus.

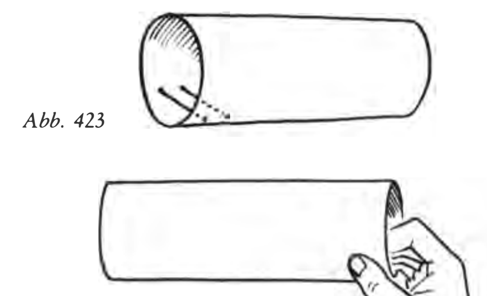


Abb. 423

Abb. 424

Aus einer Zeitung

Mitten aus einer unpräparierten Zeitung holt der Künstler bei einwandfrei leeren Händen ein Tuch.

Falten Sie ein Tuch zickzack-förmig zusammen, dann schieben Sie es unter Ihr Uhrarmband, sofern Sie ein elastisches Armband tragen. Wenn nicht, legen Sie um Ihr Handgelenk einen Gummiring, unter den Sie das Tuch schieben. Wenn Sie Ihren Arm herunterhängen lassen, dann darf das Tuch nicht zu sehen sein. »Blitzt« es noch, dann schieben Sie die Uhr bzw. den Gummiring etwas weiter in den Ärmel hinein. Das verwendete Zeitungsblatt sollte nicht zu groß sein, ein halbes Blatt

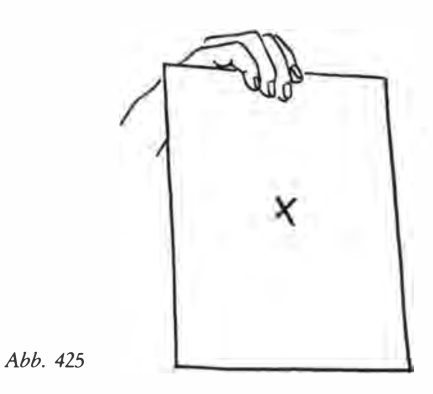


Abb. 425

einer normalen Tageszeitung reicht völlig. Sie zeigen das Papier beidseitig vor und nehmen es in die linke Hand (Abb. 425). Wenn Sie mit dem Arm etwas nach oben gehen, wird die Tuchladung aus dem Ärmel heraustreten, was nach vorn durch die Zeitung gedeckt ist. Mit dem rechten Zeigefinger stoßen Sie ein Loch in die Zeitung (bei X), greifen mit den Fingern hinein und ziehen das Tuch zunächst aus dem Ärmel. Dann senken Sie den Arm wieder, damit der Ärmel einen möglichst weiten Abstand von der Zeitung bekommt. Ziehen Sie das Tuch zur Hälfte aus der Zeitung heraus und drehen Sie diese herum, damit man auch hinten ein halbes Tuch herunterhängen sieht.

Viele Tücher aus der Zeitung

Der Vorführende blättert eine Zeitschrift vor, formt sie zu einer Rolle und produziert daraus eine größere Anzahl Tücher.



Abb. 426

Das Geheimnis liegt in der Zeitschrift. Verwenden Sie eine Monatsschrift, von der Sie vorsichtig den Deckel entfernen. Auf der ersten Seite ziehen Sie von der Mitte des Rückens bis zur Mitte der unteren Schmalseite einen Bleistiftstrich. Die so markierte Ecke wird von allen Seiten abgeschnitten, am besten mit einem scharfen Messer. An der Schnittstelle kleben Sie alle Seiten zusammen, dann befestigen Sie den Umschlag wieder. Sie haben jetzt eine Zeitschrift, die von außen normal aussieht, in ihrer linken unteren Ecke aber einen Hohlraum hat (s. Abb. 426). Dort hinein kommen die Tücher. Von jedem hineingesteckten Tuch schlingen Sie den letzten Zipfel um das nächste. Dadurch zieht ein Tuch das folgende immer schon ein Stückchen heraus.

Bei der Vorführung nehmen Sie die Zeitschrift auf, blättern sie mit der unpräparierten Seite nach vorn dem Publikum vor, rollen sie zu einer Röhre, schauen noch einmal hindurch, drehen die präparierte Seite nach oben und beginnen mit der Produktion.

Die Riesenladung in der Zeitung

Auch bei dieser Methode erscheinen Tücher aus der Zeitung, aber obwohl nur eine recht dünne Zeitschrift verwendet wird, ist die Ladungsmenge sehr groß.

Die Tücher befinden sich in einer Pendelservante, die an der Zeitung angebracht, den Augen der Zuschauer aber immer verborgen ist. Formen Sie sich aus Karton eine entsprechend große Röhre, die Sie etwas zusammendrücken, an einer Stelle sogar anknicken, so daß eine Kante entsteht. Dort befestigen Sie einige Klebebänder, deren andere Enden an der Zeitung angebracht werden (Abb. 427). Wenn Sie wollen, können Sie diese Kartonröhre noch mit einem Boden versehen. In die Röhre hinein kommen die Tücher.

Nun zur Vorführung. Die Zeitung liegt so auf dem Tisch, daß die Röhre hinter der Tischkante hängt und von vorn nicht zu

sehen ist. Heben Sie die Zeitung zunächst vorn an, so daß man die Unterseite sieht, der Rücken bleibt dabei auf dem Tisch liegen (Abb. 428). Dann kippen Sie die Zeitung nach vorn und richten sie hinten hoch (Abb. 429). Die Ladung hängt jetzt frei hinter der Zeitung, ist aber von vorn nicht zu sehen. Sie treten vom Tisch weg und öffnen die Zeitung, so daß man die Innenseite sieht (Abb. 430). Die obere Zeitungshälfte klappen Sie nach hinten, dann drehen Sie die beiden Kanten nach oben, wo Sie sie mit der linken Hand erfassen (Abb. 431). Jetzt kann die Produktion beginnen. Beachten Sie bitte, daß alle Abb. aus der Sicht des Vorführenden dargestellt sind.

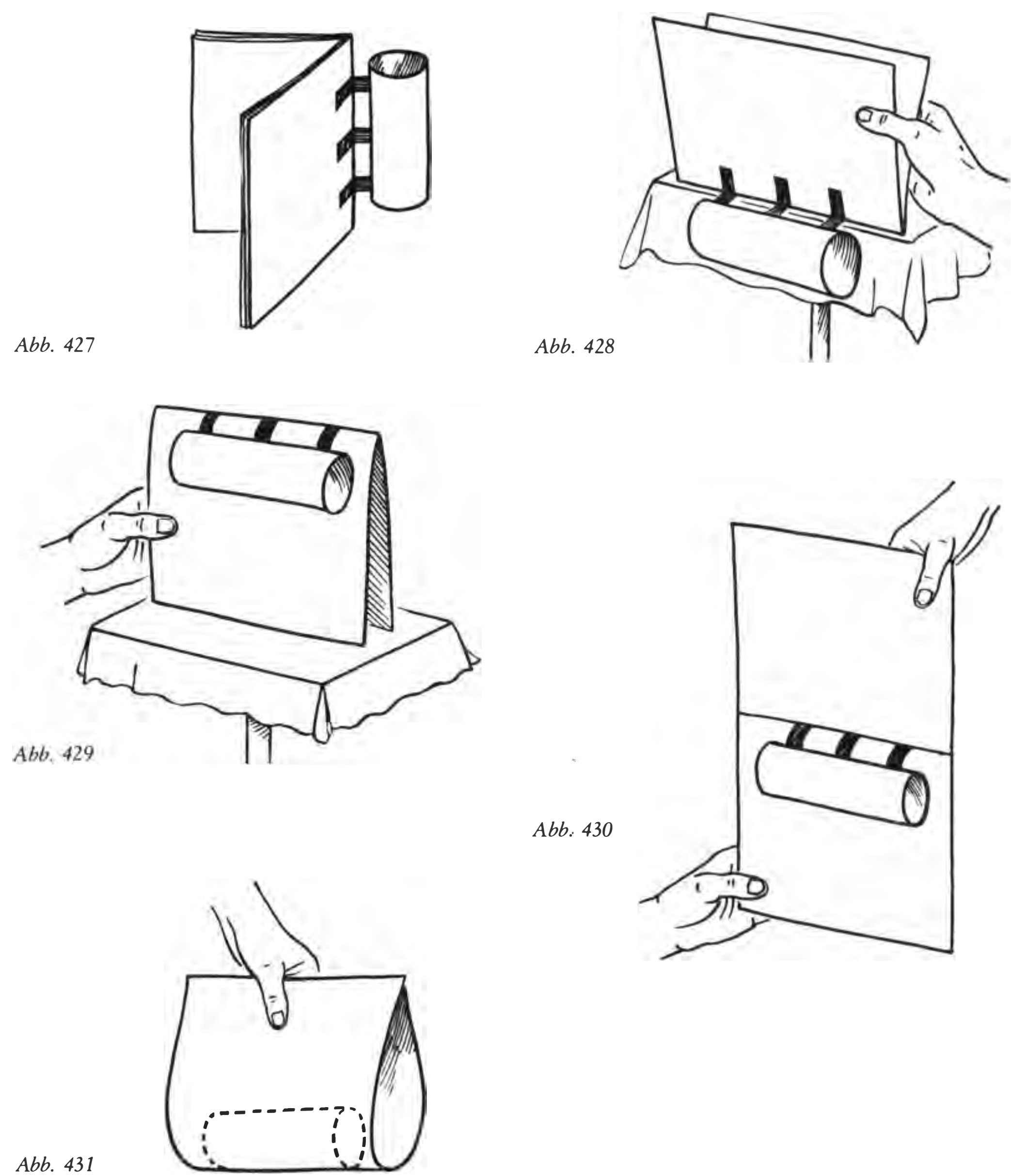


Abb. 427

Abb. 428

Abb. 429

Abb. 430

Abb. 431

Große Tuchproduktion in freier Hand

Neben diesen improvisiert wirkenden Erscheinungsmethoden gibt es natürlich eine große Anzahl, bei denen Hilfsmittel, Mechaniken und spezielle Apparate verwendet werden. Da Sie sich diese aber kaum selbst anfertigen können, verzichte ich hier auf detaillierte Beschreibungen. Wenn Sie sich solche Apparate vom Fachhändler kaufen, dann erhalten Sie eine ausführliche Erklärung, aus der alle Einzelheiten hervorgehen.

Als Beispiel für die Anwendung spezieller Hilfsmittel möchte ich Ihnen aber wenigstens eine Frei-Hand-Tuchproduktion beschreiben, die mit Hilfe einiger Kaschees ermöglicht wird. Mit etwas handwerklichem Geschick können Sie sich die Kaschees selbst anfertigen oder bei einem Klempner fertigen lassen. Glauben Sie nun aber nicht, die Hilfsmittel würden Ihnen die Arbeit abnehmen, etwas üben müssen Sie schon, damit die Sache wirklich einwandfrei und vor allem natürlich wirkt.

In der laufend leer gezeigten linken Hand erscheinen nach und nach bis zu 12 Tücher von 45 cm Kantenlänge und als Schlußeffekt ein großes Tuch von etwa 90 mal 90 cm. Diese Originalmethode von Max Schybol unterscheidet sich von anderen in einigen wesentlichen Punkten:

1. Es werden recht große Tücher verwendet.
2. An den verwendeten Kaschees befindet sich eine neuartige Halterung für den Daumen.
3. Für das Publikum werden beide Hände laufend leer gezeigt, wobei die Griffe streng logisch ohne Verdrehungen und Verrenkungen der Hände verlaufen.
4. Der Schlußeffekt mit dem großen Tuch wirkt sehr überraschend.
5. Der Vorführende braucht keinem Tisch oder Stuhl nahe zu kommen, die Tücher legt er nicht ab, sondern läßt sie aus der Luft fallen, möglichst in einen Papierkorb oder auf einen Tisch oder Stuhl.

In der folgenden Beschreibung beschränke ich mich auf das Wesentliche, wer sich damit näher befaßt, wird vor einem Spiegel schon bald die richtige Handhaltung heraushaben.

Zubehör:

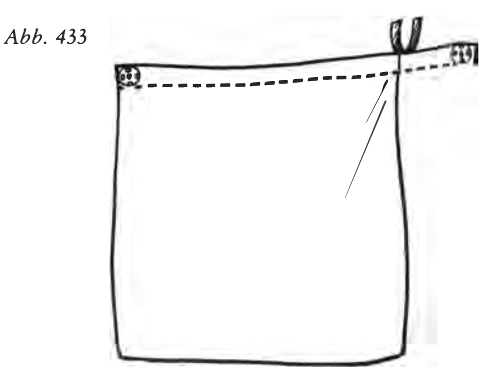
1. Zwei, drei oder vier Spezialkaschees. Jedes besteht aus einem etwa 40 mm langen Rohr von 35 mm Durchmesser. Ein Ende ist mit einem festen Boden versehen, das andere wird leicht umgebörtelt. Auf den Boden wird ein Messingring von ca. 30 mm Durchmesser und 10 mm Höhe gelötet. Etwa 10 mm vom umbörtelten Rand entfernt wird eine federnde Klammer angebracht, welche über Ihren Daumen paßt. Abb. 432 zeigt solch ein Kaschee.



Abb. 432

2. Zu jedem Kaschee gehört eine Klammer, in der Art einer Billardballklammer, die rechts unter dem Sakko angebracht wird.
3. Für jedes Kaschee benötigt man drei Tücher von 45 cm Kantenlänge.
4. Ein großes Tuch, 90 cm im Quadrat. An der oberen Kante wird zur Versteifung ein 15 bis 20 mm breites Band in der Farbe des

Abb. 433

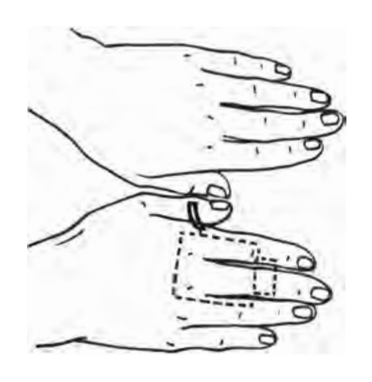


Tuches angenäht. An einer Seite schließt das Band mit der Kante des Tuches ab, an der anderen steht es etwa 10 bis 12 cm über, die genaue Länge müssen Sie durch Ausprobieren ermitteln. Am Ende des Bandes befindet sich ein Druckknopf, seine andere Hälfte wird an der Tuchecke angenäht. Dort wird außerdem eine Daumenfeder wie beim Kaschee angebracht (Abb. 433).

Vorbereitung:
Zunächst werden die Kaschees geladen. Legen Sie nacheinander zwei Tücher hinein, wobei deren Zipfel ineinandergehakt werden, so daß das erste Tuch das zweite schon etwas mit herauszieht. Das dritte Tuch falten Sie harmonikaförmig zu einem schmalen Streifen von etwa 20 mm Breite zusammen und rollen diesen auf. Diese recht kompakte Rolle wird in den Ring des Kaschees gedrückt, wo sie durch ihre eigene Elastizität festklemmt und etwa 10 mm über den Ring hinausragt.
Das große Tuch legen Sie in gleicher Weise zusammen, also zunächst harmonikaförmig zu einem Streifen von etwa 5 cm Breite und dann aufrollen, so daß zuletzt das Ende mit dem überstehenden Band übrigbleibt. Dieses Band legen Sie um die Rolle herum und befestigen es mit dem Druckknopf. Dadurch entsteht ein festes Bündel, das sich aber durch einen Fingerdruck öffnen läßt.
Alle Kaschees und das große Tuch werden in je einen Halter gegeben und diese auf der rechten Seite unter dem Sakko nebeneinander befestigt.
Rechts von Ihnen muß irgendeine Ablage für die Tücher stehen, z. B. ein kleiner Papierkorb.

Vorführung:
Studieren Sie bitte alle Bewegungen vor einem Spiegel ein, sie sind nicht schwer, wenn es sich in der Beschreibung vielleicht auch umständlich liest.
Mit der rechten Hand haben Sie unbemerkt ein Kaschee aufgenommen. Den Daumen

Abb. 434

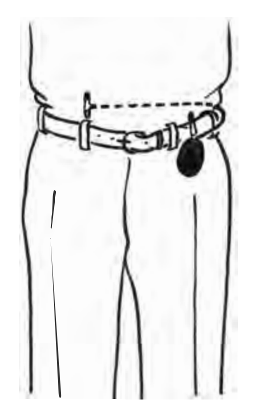


stecken Sie von unten her – also vom umbörtelten Rand her – in die Federklammer, Finger und Daumen sind gestreckt, das Kaschee befindet sich in Deckung der Hand (Abb. 434). Sie drehen sich rechtsprofil und zeigen die linke Hand von innen und außen leer. Jetzt nähern sich beide Hände. In dem Moment, wenn sie zusammenstoßen, hebt der rechte Daumen das Kaschee nach oben, die linke Hand umschließt es, während sich die rechte mit der Innenseite zu den Zuschauern dreht, um sie leer zu zeigen. Gleichzeitig wechseln Sie die Stellung, so daß Sie jetzt en face stehen. Mit dem rechten Daumen und Zeigefinger greifen Sie in die linke Faust und ziehen das erste Tuch heraus. Schlagen Sie es kurz aus, dann legen Sie es über die linke Faust. Das geht in einer Bewegung von vorn nach hinten, wobei Sie unter Deckung des Tuches mit dem rechten Daumen in die Klammer greifen und das Kaschee mitnehmen. Mit leichter Linksprofildrehung lassen Sie das Tuch aus der linken Hand in den Papierkorb flattern. Dann drehen Sie sich zurück, zeigen die linke Hand leer, und der ganze Vorgang wiederholt sich, bis das zweite Tuch erschienen ist. Dieses legen Sie ebenfalls über die linke Hand, wobei Sie wieder das Kaschee stehlen. Diesmal halten Sie aber mit dem linken Kleinfinger das Tuch aus dem Ring fest, so daß es in der linken Hand zurückbleibt. Außerdem nehmen Sie mit der rechten Hand das sichtbare Tuch auf und legen es ab, wobei Sie das nunmehr leere Kaschee ebenfalls fortlegen.

Deutlich zeigen Sie die rechte Hand leer, bevor Sie mit ihr das dritte Tuch aus der linken herausziehen. Sofort zeigen Sie die linke Hand leer, legen das Tuch darüber und weisen auch die rechte vor, beide Hände sind wirklich leer. Wieder drehen Sie sich linksprofil und lassen das Tuch aus der linken Hand in die Ablage flattern. Unter dieser Ablenkung stehlen Sie mit der rechten Hand das nächste Kaschee unter dem Jackett.
Jetzt beginnt der ganze Vorgang von vorn. Das wiederholt sich so lange, bis alle Kaschees verbraucht sind. Beim Fallen des letzten Tuches nehmen Sie die große Tuchrolle auf, behandeln Sie sie genauso wie ein Kaschee. Wenn Sie das Tuch aus der Faust ziehen wollen, dann lösen Sie zunächst den Druckknopf, erfassen das Tuch an dieser Stelle mit den Fingern der rechten Hand und ziehen es heraus. Die linke Hand gleitet an der durch das Band verstärkten Kante entlang bis zur anderen Ecke und hält es dort fest, der angenähte Druckknopf erleichtert den Vorgang. In voller Größe hängt das Tuch zwischen beiden Händen herunter, Band und Klammer sind von der rechten Hand gedeckt. Das große Tuch flattert in die Ablage, und sofort können Sie beide Hände wieder leer zeigen.
Damit haben Sie eine wirklich professionelle Nummer, die Sie in jede Bühnendarbietung einbauen können.

Ein Tuch verschwindet

Das schwarze Ei
Unter diesem Namen ist ein Hilfsmittel bekannt, das wohl jeder Magier besitzt und das sicherlich das am häufigsten benutzte Requisit ist, wenn ein Tuch verschwinden soll. Es ist ein hohles Blechei mit einer Öffnung, sieht also aus wie ein kleineres geköpftes Hühnerei. An der geschlossenen Seite ist ein schwarzes Gummiband angebracht. Das andere Ende dieses Gummis wird mit Hilfe einer Sicherheitsnadel hinten am Hosenbund befestigt. In der Höhe der linken Hüfte befindet sich eine zweite Sicherheitsnadel, durch deren Öhr der Gummizug führt. Dadurch wird verhindert, daß der Behälter lose herunterhängt. Die Länge der Gummischnur muß so bemessen sein, daß sie im Ruhezustand schwach gespannt ist, daß das Ei also immer an der Sicherheitsnadel anliegt (s. Abb. 435).


Abb. 435

Das Seidentuch, das verschwinden soll, halten Sie zunächst in der rechten Hand. Wenn Sie dabei etwas rechtsprofil stehen, können Sie mit der linken unbemerkt das schwarze Ei ergreifen und in der Faust verbergen. Dieses Aufnehmen des Hilfsmittels können Sie auch ganz offen vornehmen, indem Sie das Tuch aus der linken Hosentasche holen und dabei gleichzeitig den Behälter ergreifen. Das Tuch übergeben Sie in die rechte Hand, die linke schließt sich zur Faust.
Stopfen Sie nun mit der rechten das Tuch in die linke, in Wirklichkeit natürlich in das Ei hinein. Wenn es ganz drinsteckt, öffnen Sie die Faust ein wenig, das Ei wird unter die Jacke gezogen und bleibt an der Sicherheitsnadel hängen. Dieser Vorgang ist nicht zu bemerken, vor allem, wenn Sie das Jackett geöffnet haben und sich dabei ein wenig vorbeugen. Außerdem gibt der linke Arm genügend Deckung. Hören Sie jetzt bitte nicht sofort mit den Bewegungen auf, tun Sie nach wie vor so, als ob Sie das Tuch in die Faust stopfen würden. Dabei ent-

fernen Sie die Hände vom Körper. Schließlich blasen Sie auf die Faust, das Tuch ist weg!
Spielen Sie mit der Methode ein wenig, es gibt zahlreiche Varianten, vielleicht finden Sie eine, die Ihnen besser zusagt. Manch einer bevorzugt einen Zug in den Ärmel, ein anderer befestigt das Ende des Gummis oben hinten am Rücken und führt ihn knapp unter dem Ärmel hindurch. Der Behälter muß auch nicht unbedingt Eiform haben. Mitunter sieht er wie ein Trichter aus, wie eine Röhre mit umgebörtelter Öffnung oder flachgedrückt. Auch ein kleiner Stoffbeutel, dessen Öffnung durch zwei flache Federn verschlossen ist und der sich auf Druck leicht öffnet, ist sehr brauchbar.
Neben dieser Zugvorrichtung gibt es noch viele andere, teils mit Gummischnur, teils mit Faden, der von der Hand gezogen wird, oder aber auch durch ein mechanisches Federwerk betrieben. Es würde zu weit führen, hier alle Methoden zu erläutern, die praktischste ist immer noch das schwarze Ei oder eine Abart davon.

Die Verschwindetüte
Ein echter Konkurrent für das schwarze Ei ist eigentlich nur die Verschwindetüte, jeder Magier kennt eine oder mehrere Varianten davon.
Das Grundprinzip ist ein doppelter Zeitungsbogen. Wenn Sie sich eine solche Tüte herstellen wollen, dann nehmen Sie einen Doppelbogen einer Zeitung und kleben beide Teile so zusammen, daß ein Hohlraum in Form einer spitzen Tüte bleibt (Abb. 436). An den gestrichelten Linien falten Sie die Zeitung zusammen, so daß eine Tüte entsteht. In die Öffnung stecken Sie das Tuch, natürlich in die Zwischenwand. Wenn Sie die Tüte auseinanderfalten, ist das Tuch weg. Erfassen Sie den Zeitungsbogen an den Ecken A und B; wenn Sie ihn kräftig straffziehen, können Sie ihn unbesorgt von beiden Seiten vorzeigen, die Öffnung ist verschlossen.

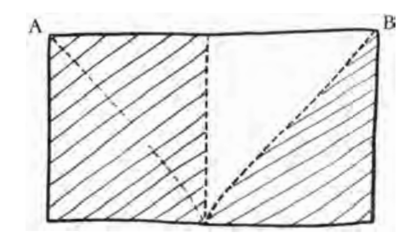


Abb. 436

Doppeltüte mit »Automatik«
Diese Tüte konstruierte ich, um das Suchen nach dem Geheimabteil zu umgehen. Bei ihr öffnet sich dieses automatisch, wenn die Zeitung zusammengefaltet wird. Die Konstruktion geht aus den Abb. hervor. Sie benötigen zwei Doppelbogen einer Zeitung, wenn möglich ein kleineres Format, vielleicht von einer Illustrierten. Der eine Bogen wird laut Abb. 437 mit Kleister eingestrichen (die schraffierten Stellen!), der andere entsprechend den Linien gefaltet. So werden beide Bogen aufeinandergeklebt. Nach gründlichem Trocknen unter einer Presse oder unter mehreren Büchern können Sie die Zeitung auseinanderfalten. Bei der ersten Faltung bleibt die Knickstelle außen (Abb. 438), bei der zweiten kommt sie nach innen (Abb. 439). Helfen Sie mit den Fingern nach, daß sich das Geheimabteil beim Zusammenfalten von selbst öffnet. Haben sich die Kniffstellen erst einmal scharf eingedrückt, dann öffnet sich die Tasche jedesmal von selbst.
Die Anwendung zeigen die Abb. 440 bis 442. Halten Sie den zusammengefalteten Bogen wie eine Tasche mit der Öffnung nach oben, dann stecken Sie ein Tuch hinein. Ohne jede »Fummelei« gelangt es sofort in das Extrafach. Mit beiden Händen klappen Sie die Zeitung auf (Abb. 441), wobei sich Ihre Zeigefinger zwischen die beiden Zeitungsblätter legen. Sie ziehen die Zeitung straff und lassen das vordere Blatt herunterfallen, Ihre linke Hand läßt los und ergreift das Papier in der Mitte (Abb. 442). So können Sie das Blatt von beiden Seiten zeigen, die Geheimtasche ist nicht zu entdecken.

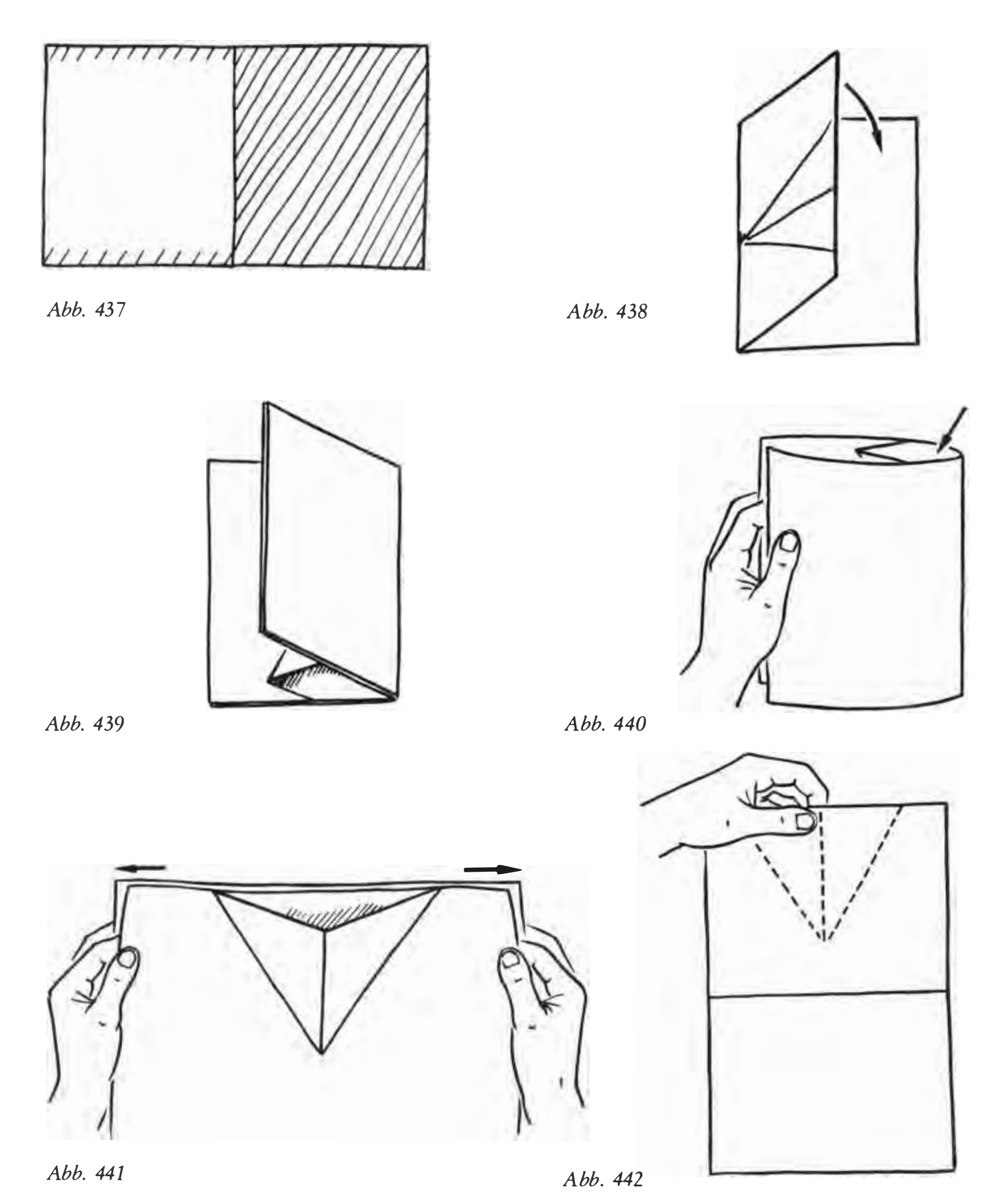


Abb. 437

Abb. 438

Abb. 439

Abb. 440

Abb. 441

Abb. 442

Der hohle Ball
In der rechten Hand palmieren Sie einen Hohlball. Das ist ein einfacher Gummi- oder Plastikball, in den Sie ein Loch geschnitten haben, so daß Ihr Daumen bequem hineinpaßt. Die Größe des Balles richtet sich nach Ihren Händen, für kleine Tücher genügt schon ein Pingpongball. Zweckmäßig ist es, den Ball fleischfarben zu streichen.

Stecken Sie den Daumen in das Loch des Balles, mit der gleichen Hand nehmen Sie auch das Tuch auf. Die linke Hand halten Sie offen und streichen mit dem Tuch darüber. Beim zweiten Mal lassen Sie den Ball in die linke Hand fallen, die sich sofort zur Faust schließt. Nun stopfen Sie das Tuch in die linke Faust, in Wirklichkeit in den Ball. Danach zeigen Sie die rechte Hand unauffällig leer.

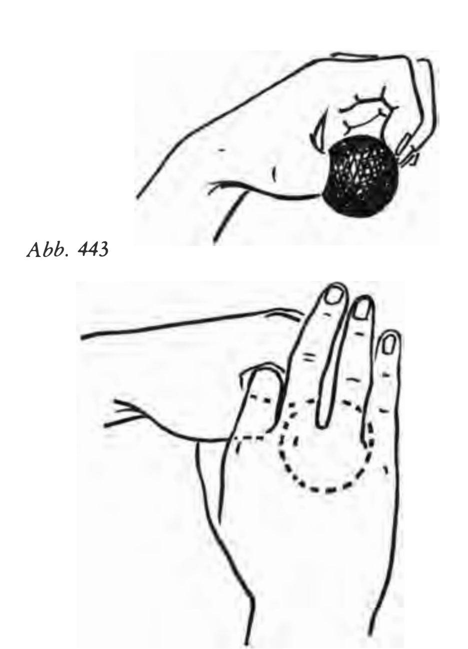


Abb. 443

Abb. 444

Inzwischen ist aber links der Daumen in die Öffnung des Balles gegangen und hat diesen nach hinten aus der Faust herausgehoben (Abb. 443). Noch einmal kommen Sie mit dem rechten Zeigefinger, als ob Sie das Tuch noch fester stopfen wollten. Dabei drehen sich beide Hände, der linke Daumen streckt sich aus, und der Ball gelangt in die rechte Handfläche, wo er sofort palmiert wird (Abb. 444). Langsam ziehen Sie den rechten Zeigefinger aus der linken Faust und gehen mit dieser zur Seite, während der rechte Arm zwanglos nach unten fällt. Blasen Sie auf die rechte Hand, dann »zerreiben« Sie das Tuch und öffnen die Hand, schön langsam, Finger für Finger, das Tuch ist weg.

Der Fächer

Ihre Partnerin tritt auf und hält in der Hand einen zusammengeklappten Fächer. Sie ergreifen ein Seidentuch und legen es über diesen Fächer. Dann stellen Sie sich ein paar Schritte daneben auf und halten einen Apparat zum Erscheinen eines Tuches – z. B. Tuch im Wasserglas. Auf Kommando öffnet die Assistentin den Fächer, wobei das Tuch blitzschnell verschwindet, während es bei Ihnen gleichzeitig erscheint. Der Fächer ist unverfänglich, er kann vor- und nachher von beiden Seiten vorgezeigt werden, es sind auch keine umständlichen Präparationen nötig, Sie brauchen keinen Zug zum Körper, kein Falloch, keine Servante.

Verwendet wird ein normaler Fächer. Das rückwärtige Glied des Fächers müssen Sie nun so umbauen, daß es ein flaches Kästchen wird. Aus recht dünnem Material (Zelluloid, Metall) schneiden Sie ein Stück in der Form des äußeren Fächergliedes und dekorieren es wie den Fächer, das dürfte nicht allzu schwer sein, da es die Rückseite ist. Mit dünnen Leisten befestigen Sie dieses Stück auf dem letzten Fächerglied. Es wird ein Hohlraum entstehen, der groß genug ist, ein Tuch aufzunehmen. Am oberen Ende der Doppelwand schneiden Sie ein Loch hinein.

Für den Zugfaden verwenden Sie feste Angelsehne, Sie können eine dickere Sorte nehmen, denn der Faden ist nie zu sehen. Die Abb. 445 macht Ihnen die Fadenführung klar. Ein Ende wird am Punkt A befestigt, bei B befindet sich eine Öffnung im Doppelabteil, durch die der Faden hindurchführt. Wenn möglich, bringen Sie dort eine gut polierte kleine Öse an. Im Innern der Doppelwand führt der Faden nach unten zu Punkt C, wo wieder eine Öse angebracht ist. Von dort geht er nach oben und tritt am Punkt D durch das Loch nach außen, das Fadenende knoten Sie zu einer Schlaufe. Passen Sie die Länge richtig ab,

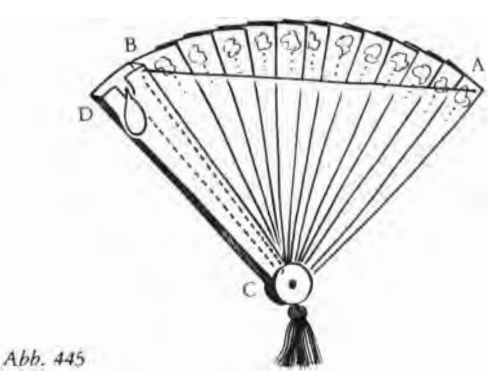


Abb. 445

bei geöffnetem Fächer muß die Fadenschlaufe ganz unten bei C sein.
Bei der Vorführung liegt der Fächer geschlossen auf dem Tisch bzw. die Assistentin hält ihn in der Hand. Wenn Sie das Tuch über den waagerecht gehaltenen Fächer legen, ziehen Sie es durch die Schlaufe. Wird der Fächer geöffnet, was auch mit einer Hand geschehen kann, verschwindet das Tuch urplötzlich. Natürlich müssen Sie die Größe des Tuches genau abpassen, damit hinterher nicht etwa ein Zipfel herausguckt.
Wollen Sie den Fächer neu präparieren, dann klappen Sie ihn zunächst wieder zusammen. Durch die Öffnung D ergreifen Sie mit einer Pinzette das Tuch und ziehen es heraus. Automatisch wird dabei auch wieder die Fadenschlaufe zum Vorschein kommen.

Tüchertricks in bunter Folge

Flower to Silk
Das ist die Bezeichnung für einen Trick, bei dem sich eine vom Revers abgenommene Blume in ein Tuch verwandelt. Bei der käuflichen Ausführung wird ein Hilfsmittel aus Draht benutzt, das dem Tuch die Form der Blume gibt. Hier haben Sie eine improvisierte Methode.
Das Tuch wird ähnlich wie die Kugel gefaltet. Legen Sie es flach auf den Tisch, dann schlagen Sie die vier Zipfel nach innen. Einen davon klappen Sie wieder zurück (Abb. 446). Wieder werden die doppelt liegenden Ecken nach innen gefaltet (Abb. 447), der herausguckende Zipfel muß dabei sichtbar bleiben. Diesen Vorgang wiederholen Sie so lange, bis das Tuch Form und Größe einer Blume hat. Die Befestigung erfolgt mit einer Nähnadel, durch deren Öhr ein Faden läuft, den Sie mit einem möglichst kleinen Knoten zu einer Schlinge verknotet haben. Es ist gewissermaßen ein Fadenring im Nadelöhr. Stechen Sie die Nadel durch das Päckchen

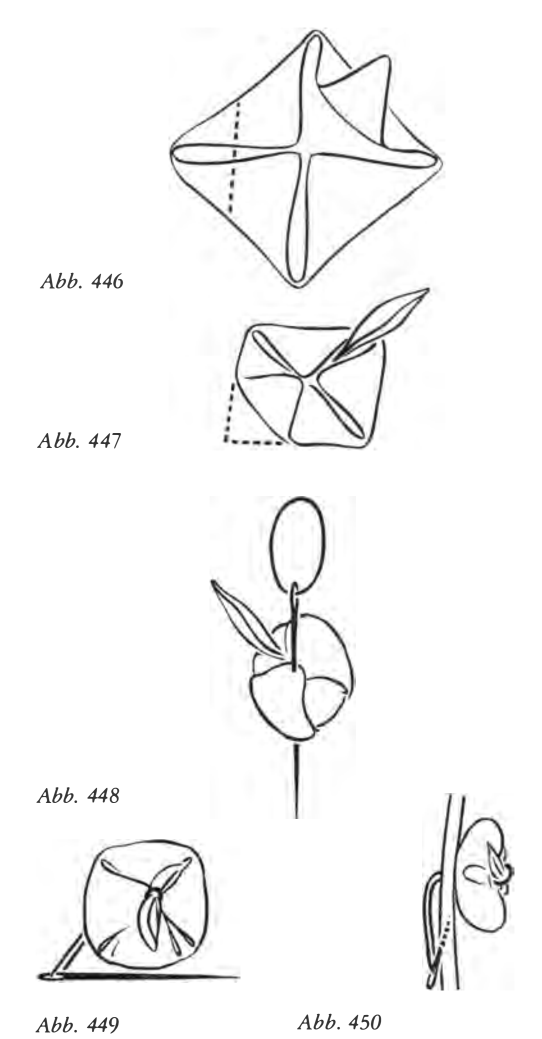


Abb. 446

Abb. 447

Abb. 448

Abb. 449

Abb. 450

(Abb. 448), wobei Sie sie durch alle vier Ecken führen müssen. Dann halten Sie das Päckchen vor Ihren Rockaufschlag und stechen die Nadel von außen nach innen. In die Fadenschlaufe führen Sie den herausstehenden Zipfel des Tuches ein. Innen ziehen Sie den Faden fest und stecken die Nadel im Rock quer zur Fadenrichtung fest (Abb. 449 und 450). Schon auf kurze Entfernung wirkt das Tuch wie eine Blume. Bei der Vorführung ziehen Sie zunächst den Tuchzipfel aus der Schlaufe. Dann streifen Sie das Tuch vom Faden ab und schütteln es aus. Auf magische Weise verwandelt sich die Blume in ein Tuch.

Verknotete Tücher

Im Kapitel »Seiltricks« haben Sie eine ganze Anzahl verschiedener Trickknoten kennengelernt. Die meisten davon lassen sich auch mit Tüchern vorführen. Benutzen Sie dazu ein möglichst großes Tuch, das Sie zusammendrehen, schon können Sie es wie ein Seil handhaben, können Knoten hineinschlagen, die wieder auseinandergehen, können Blitzknoten erscheinen lassen und können das »Einfädeln« zeigen.

Ich möchte Ihnen aber noch einen besonders wirksamen Knoten beschreiben, den Sie nur mit einem Tuch ausführen können, ein Seil ist dafür nicht geeignet. Vor den Augen der Zuschauer schlagen Sie einen Knoten in ein Tuch – es kann ein entliehenes Taschentuch sein –, ziehen an beiden Enden, so daß der Knoten immer kleiner und fester wird, doch zum Schluß löst er sich von selbst auf und verschwindet spurlos.

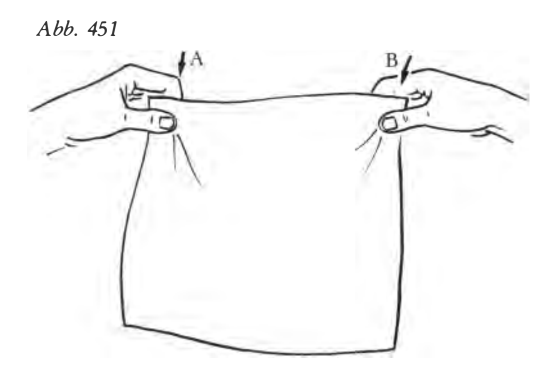
Nehmen Sie gleich ein Tuch zur Hand, am besten ein großes Herrentaschentuch, und probieren Sie die einzelnen Phasen anhand der Abbildungen durch.

Abb. 451: Halten Sie das Tuch an zwei gegenüberliegenden Ecken, so daß es frei herunterhängt. Beachten Sie dabei, daß der Zipfel A nicht über den linken Zeigefinger hinausragt.

Abb. 452: Legen Sie den Zipfel B in die linke Hand, so daß er etwa 5 cm oben vorsteht.

Abb. 453: Mit der rechten Hand ergreifen Sie Zipfel C, bringen ihn nach oben und legen ihn vor Zipfel B.

Abb. 451



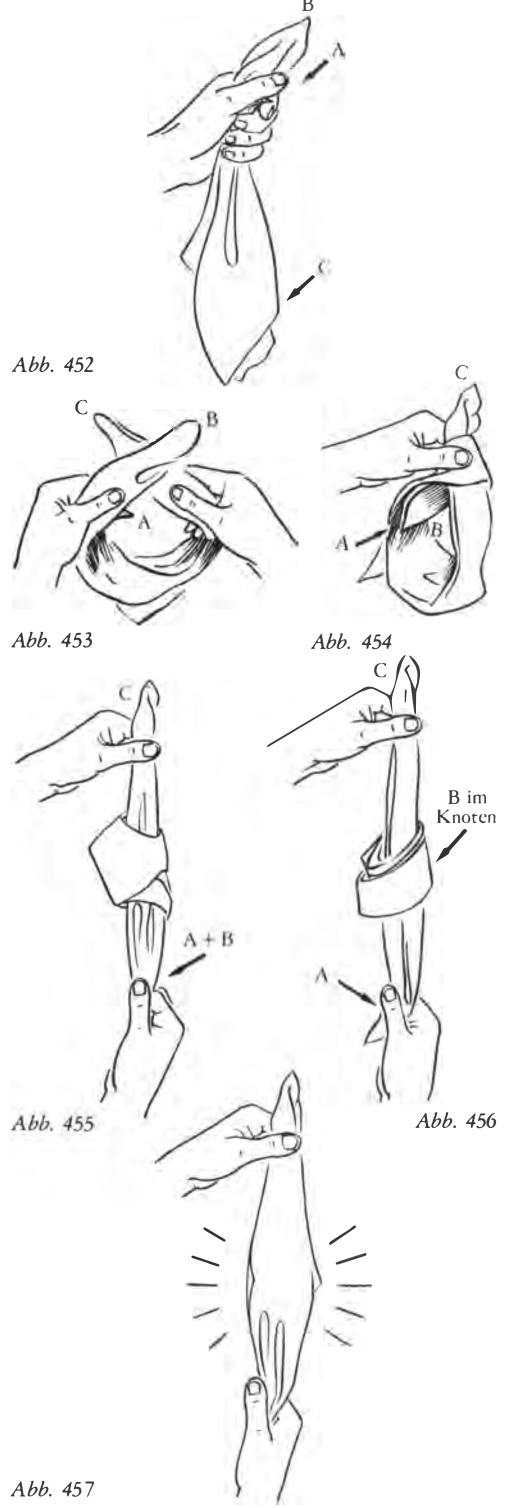


Abb. 452

Abb. 453

Abb. 454

Abb. 455

Abb. 456

Abb. 457

Abb. 454: Mit dem linken Daumen und Zeigefinger halten Sie die Kreuzungsstelle fest. Die rechten Finger biegen den Zipfel B nach unten durch die Öffnung, so daß er in die Nähe des Zipfels A kommt. Mit der rechten Hand ergreifen Sie beide Zipfel A und B und ziehen sie durch die Öffnung.
Abb. 455: Mit der linken Hand ergreifen Sie den Zipfel C und bringen das Tuch gleichzeitig in die Senkrechte. Beide Hände gehen auseinander, wobei die rechte Hand immer noch die Zipfel A und B festhält, A zeigt zu Ihnen, B zu den Zuschauern.
Abb. 456: Ragen beide Zipfel etwa 5 cm aus dem Knoten heraus – die genaue Länge müssen Sie ausprobieren, sie hängt von Größe und Qualität des Tuches ab –, dann lassen Sie den Zipfel B los und ziehen A allein weiter nach unten. B rutscht in den Knoten hinein und ist nicht mehr zu sehen.
Abb. 457: Ziehen Sie das Tuch weiter auseinander, der Knoten wird fester und fester, Sie können ihn von allen Seiten zeigen. Wenn man denkt, daß es nun nicht mehr weitergeht, ziehen Sie noch einmal mit einem Ruck – der Knoten ist verschwunden!
Schauen Sie sich gleich einmal im Spiegel an, wie phantastisch der Vorgang wirkt!

Das entfesselte Tuch
Diesen Trick können Sie völlig improvisiert bringen. Wenn Sie irgendwo zu Besuch sind und Sie haben wirklich nichts zum Zaubern mitgebracht, dann entleihen Sie sich von der Dame des Hauses vier Taschentücher und einen etwa einen Meter langen Bindfaden, ein langer Schnürsenkel tut es auch. Vier Zuschauer knoten je ein Tuch auf die Schnur, indem sie es um diese herumführen und dann einen Knoten hineinschlagen. Ein fünfter Zuschauer bestimmt eines der Tücher und bläst dagegen. Auf magisch anmutende Weise löst sich das Tuch von der Schnur und fällt zu Boden. Alles kann untersucht werden, die Knoten sind unverletzt, selbst der des heruntergepusteten Tuches!

Nach Erhalt der Gegenstände haben Sie nur eine kleine Vorbereitung zu treffen. Sie erfassen die Schnur etwa ein Drittel von einem Ende entfernt und lassen beide Enden herunterhängen (Abb. 458). Über die entstandene Schlaufe knoten Sie eins der Tücher. Haben Sie vier weiße Taschentücher, dann ist es gleich, welches Tuch Sie zuerst aufknoten. Falls Sie jedoch verschiedenfarbige Tücher bekommen, dann müssen Sie dafür sorgen, daß wenigstens zwei die gleiche Farbe haben. Eins davon knoten Sie vorher auf die Schnur. Dann ziehen Sie vorsichtig beide Enden der Schnur so weit auseinander, bis die Schlaufe im Knoten verschwunden ist (Abb. 459). Dieses Tuch nehmen Sie in die linke Hand, so daß der Knoten verdeckt ist, die Schnur läuft über den Zeigefinger, wie es Abb. 460 zeigt. Wenn Sie nun noch die anderen drei Tücher in die Hand nehmen, sind Sie zur Vorführung gerüstet.
Zunächst einmal zeigen Sie Ihren Zuschauern vier Tücher und einen Bindfaden. Nehmen Sie einfach ein Tuch nach dem anderen in die rechte Hand, wobei Sie

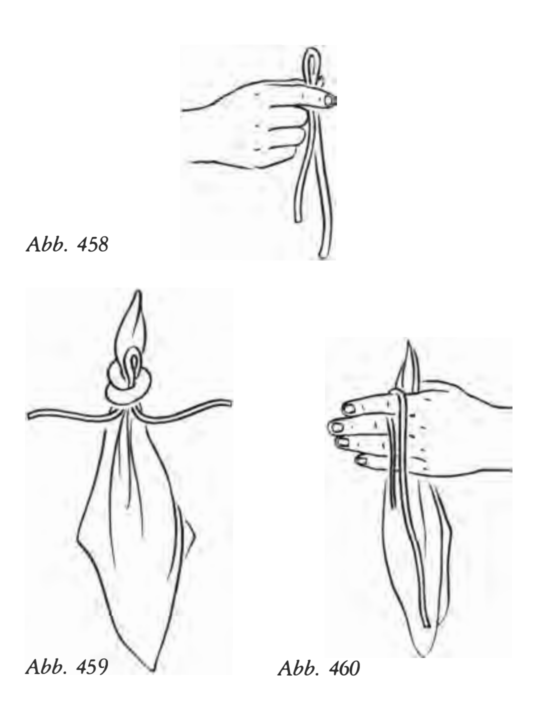


Abb. 458

Abb. 459

Abb. 460

zählen: »Eins – zwei – drei!« Das vierte Tuch bleibt in der linken Hand, Sie halten es nur hoch und sagen: »Vier! – Und ein Bindfaden!«
Jetzt gehen Sie zu einem Zuschauer, halten ihm ein Ende der Schnur straff hin und bitten ihn, ein Tuch aufzuknoten. Die linke Hand hält dabei nach wie vor die Schnur und das aufgeknotete Tuch, während die rechte Hand die beiden verbliebenen Tücher und das andere Ende der Schnur festhält. Das vom Zuschauer aufzuknotende Tuch muß die gleiche Farbe haben wie das vorher aufgeknotete, außerdem sollte es recht lose gebunden werden. Gehen Sie deshalb zu einem Zuschauer, der Ihrer Meinung nach keine allzu große Kraft dazu aufwenden wird, also am besten zu einer älteren Dame. Sollte sich diese trotzdem anschicken, den Knoten sehr fest anzuziehen, dann brechen Sie einfach ab, indem Sie »danke« sagen und ihr das Tuch aus der Hand ziehen.
Wenden Sie sich dem nächsten Zuschauer zu, gehen Sie zu einem, der möglichst weit weg sitzt. Auf dem Wege dorthin knoten Sie einfach das soeben aufgeknüpfte Tuch wieder ab! Haben Sie keine Furcht, daß das jemand bemerken könnte. Die in Ihrer Hand befindlichen Tücher geben genügend Deckung, außerdem sind Sie in der Bewegung, und zum dritten tritt sofort das von Ihnen vorher aufgeknotete Tuch an die Stelle des soeben abgeknoteten.
Dem zweiten Zuschauer halten Sie das gleiche Tuch hin und bitten ihn, es auf die Schnur aufzuknoten, Sie können dann zwei aufgeknüpfte Tücher vorzeigen. Zwei weitere Zuschauer knoten schließlich noch die beiden restlichen Tücher auf. Sie selbst haben dabei nur dafür zu sorgen, daß das vorbereitete Tuch an die zweite Stelle kommt.
Alle vier aufgeknoteten Tücher zeigen Sie nun noch einmal vor (Abb. 461), dann nehmen Sie beide Enden der Schnur in eine Hand und bitten einen Zuschauer, Ihnen eine Zahl zwischen 1 und 4 zuzurufen. Er kann daraufhin nur 2 oder 3 nennen. Sofort lassen Sie das entsprechende Ende der Schnur fallen und zählen das somit »frei gewählte« Tuch von oben her ab. Das sieht wirklich überzeugend wie eine unbeeinflußte Wahl aus.
Während Sie auf das »gewählte« Tuch hinweisen, ergreifen Sie mit der anderen Hand wieder das herabhängende Ende der Schnur und spannen diese leicht an. Nun braucht der Zuschauer nur noch gegen das gewählte Tuch zu blasen und es fällt ab – weil Sie im gleichen Moment die Schnur stärker angezogen haben. Sofort können Sie alle Gegenstände zum Untersuchen geben!
Probieren Sie diesen hübschen Trick einmal aus, Sie werden über die Wirkung auf Ihre Zuschauer Ihre helle Freude haben.

Das lebende Tuch

Ein Tuch – es kann wieder ein entliehenes Taschentuch sein – erwacht in Ihren Händen zum Leben, springt, bewegt sich, wird steif und richtet sich auf.
Im Verhältnis zu der ausgezeichneten Wirkung sind die verwendeten Hilfsmittel

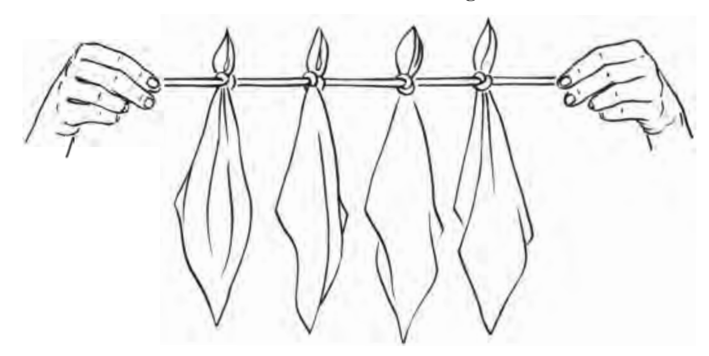


Abb. 461

lächerlich einfach. Sie benötigen ein Stück Federstahl, etwa 25 cm lang und 8 mm breit, eine alte, weiß gestrichene Korsettstange ist ideal. Ein Ende schleifen Sie konisch zu, so daß es eine stumpfe Spitze gibt, in das andere bohren Sie ein Loch. Hier befestigen Sie eine schwarze Gummischnur (Hutgummi). Dieses Hilfsmittel kommt in den rechten Ärmel, die Gummischnur wird mit einer Sicherheitsnadel innen an der Rückseite der Jacke befestigt. Ihre Länge muß so abgepaßt sein, daß die Stange bei ungezwungen gehaltenem Arm nicht aus dem Ärmel schaut, andererseits aber leicht zu ergreifen ist. Damit sie im Ärmel nicht seitlich wegrutscht, befestigen Sie etwa 10 cm oberhalb der Ärmelkante eine große Sicherheitsnadel, durch die das Hilfsmittel geführt wird.
Weiterhin benötigen Sie ein großes weißes Herrentaschentuch. Verwenden Sie ein eigenes, dann nehmen Sie ein möglichst steifes, besonders gut arbeitet es sich, wenn das Tuch leicht gestärkt ist.
Nun kann das magische Spiel beginnen, indem Sie in einen Tuchzipfel einen lockeren Knoten schlagen und diesen in die linke Hand nehmen, wobei sich der Daumen unter dem Knoten befindet, während der Handrücken zu den Zuschauern zeigt (s. Abb. 462).



Abb. 462

1. Sie drehen sich nach rechts, als ob Sie etwas vom Tisch aufnehmen wollten. Dabei schnellen Sie den linken Daumen nach oben, das Tuch springt in der linken Hand hoch. Sie unterbrechen die Bewegung nach rechts und erfassen das Tuch unterhalb der linken, um es wieder in seine alte Lage zurückzuziehen.
2. Der gleiche Vorgang wiederholt sich noch einmal. Jetzt werden Sie anscheinend böse, geben dem Knoten mit dem rechten Zeigefinger ein paar Schläge, dann ziehen Sie das Tuch in die alte Lage zurück.
3. Noch einmal wiederholt sich das Hochspringen des Tuches, aber Sie bemerken es anscheinend nicht. Fassen Sie mit der linken Hand das Tuch etwa 5 cm unterhalb des Knotens. Indem Sie den Daumen nach links und rechts schieben, neigt sich das Tuch nach den Seiten, schließlich wackelt es hin und her.
4. Sobald Sie zum Tuch schauen, unterbrechen Sie den Wackelvorgang. Schauen Sie weg, geht das Wackeln sofort wieder los. Nach einigen Wiederholungen blicken Sie ganz starr auf das Tuch, als wollten Sie es hypnotisieren. Anscheinend haben Sie Erfolg, denn das Tuch »schläft ein«. Dazu schieben Sie den Daumen langsam nach vorn über den Zeigefinger hinweg, bis der Knoten »leblos« über den Fingern hängt.
5. Während der letzten Handlung senken Sie die rechte Hand zur Seite und erfassen mit den Fingerspitzen das Hilfsmittel im Ärmel, das Sie etwas herausziehen, bis Sie es richtig greifen können. Von vorn ist dieser Vorgang durch die rechte Hand gedeckt, außerdem lenkt das Spiel in der linken die Aufmerksamkeit der Zuschauer ausschließlich auf diese Hand.
Mit der rechten Hand kommen Sie hoch und legen das Tuch von der linken in die rechte. Dabei schieben Sie die Spitze des Hilfsmittels von unten in den Knoten. Mit der linken Hand ergreifen Sie diesen mitsamt der Stange und ziehen beides nach links. Tuch und Hilfsmittel laufen dabei durch die rechte Hand, das Tuch deckt die Stange vollkommen. Ist sie in ganzer Länge ausgezogen, dann halten Sie sie mit der rechten Hand fest. Die linke läßt das Tuch los, das erstarrt horizontal stehen bleibt.
6. Sie fassen wieder mit der linken Hand zu und richten das Tuch auf, dann entfernen

Sie die Hand. Das Tuch bleibt auch senkrecht stehen.
7. Wieder bringen Sie das Tuch in die horizontale Lage, wobei Sie sich rechtsprofil stellen. Mit dem linken Zeigefinger zeigen Sie auf den Knoten, der der Aufwärtsbewegung des Fingers magisch folgt. Das Tuch stellt sich erst senkrecht, legt sich dann wieder um. Diese Bewegung bewirkt wieder Ihr Daumen, der das Ende des Hilfsmittels in der rechten Hand entsprechend dirigiert.
8. Werfen Sie das Tuch in die Luft, gleichzeitig geben Sie das Hilfsmittel frei. Während alle Augen dem Tuch folgen, verschwindet jenes unbemerkt im Ärmel. Das herunterfallende Tuch fangen Sie auf, lösen den Knoten und geben es dem Besitzer zurück bzw. stecken es in die Tasche.

Tuchfärbung
Es gibt eine nahezu unübersehbare Fülle von verschiedenen Methoden, ein oder mehrere Tücher auf magische Weise zu färben. Bei der einfachsten Ausführung wird ein Tuch durch die leer gezeigte und zur Faust geballte Hand geschoben und wechselt dort seine Farbe. Natürlich ist die Hand hinterher wieder leer. Andere Methoden verwenden zu Röhren geformte Kartonbogen, durch die die Tücher geschoben werden, Waschmittelkartons, Kästchen oder Glasröhren.
Stellvertretend für viele andere Möglichkeiten möchte ich Ihnen hier die nahezu klassische Methode von Al Baker beschreiben. Er verwendet einen Kartonbogen, der leer gezeigt und dann zur Röhre geformt wird. Zwei weiße Tücher kommen hinein, wenn ein Zuschauer sie herauszieht, sind sie rot und grün geworden. Die Röhre kann vom Zuschauer sofort geöffnet werden, sie ist tatsächlich leer.

Zubehör:
Sie benötigen einen Kartonbogen, etwa 20 mal 25 cm, drei weiße Tücher und zwei farbige, außerdem das Hilfsmittel, das in der Fachwelt als »Färberöhre« bekannt ist. Es handelt sich um ein Rohr von etwa 4 cm Durchmesser und 6 bis 7 cm Länge. Die beiden Enden sind leicht umgebörtelt, im Innern läuft ein Schieber, der leicht hin- und hergleiten kann (Abb. 463). Wollen Sie sich so eine Röhre selbst anfertigen, dann können Sie anstelle des Schiebers auch ein breites Band einkleben, das durch zwei in der Mitte angebrachte Schlitze nach außen gezogen und dort festgeklebt wird (Abb. 464).

Abb. 463

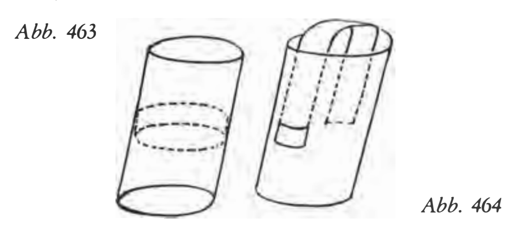


Abb. 464

Vorbereitung:
Die beiden farbigen Tücher falten Sie zur Kugel und schieben sie von einer Seite in die Färberöhre, deren Schieber dadurch zur anderen Seite heruntergedrückt wird. Die geladene Röhre legen Sie auf den Tisch, darüber die drei weißen Tücher und obenauf den Kartonbogen (Abb. 465).

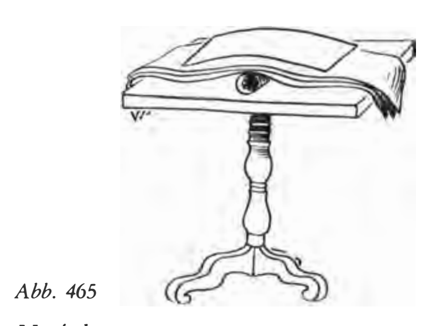


Abb. 465

Vorführung:
Zuerst nehmen Sie den Kartonbogen auf und zeigen ihn von beiden Seiten einwandfrei vor. Wenn Sie ihn wieder auf den Tisch zurücklegen, nehmen Sie gleichzeitig mit der anderen Hand die Tücher fort. Dadurch bleibt die Färberöhre immer den Augen der Zuschauer verborgen. Die Tücher stecken Sie zunächst in die rechte Rocktasche. Mit

dem Kartonbogen zusammen nehmen Sie die darunter verborgene Färberöhre auf (Abb. 466) und formen um diese herum den Bogen zu einem Zylinder. Jetzt zeigen Sie die linke Hand leer, nehmen die fertige Rolle in diese (Abb. 467), zeigen auch die rechte leer und holen ein weißes Tuch aus der Rocktasche. Dieses stecken Sie an der zu Ihnen zeigenden Seite der Röhre in diese hinein. Dadurch wird ein farbiges Tuch aus der Färberöhre gestoßen und landet zunächst in der Rolle, von außen ist es noch nicht zu sehen.

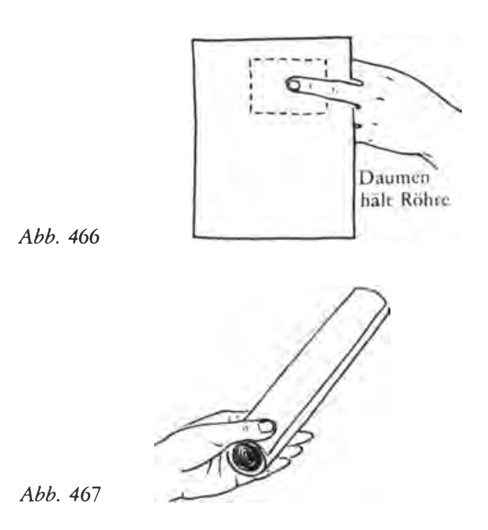


Abb. 466

Abb. 467

Wieder zeigen Sie nacheinander beide Hände leer, indem Sie die Rolle von einer Hand in die andere nehmen. Jetzt wird das zweite Tuch aus der Tasche geholt und auf die gleiche Weise in die Röhre gesteckt, wodurch auch das zweite farbige Tuch aus der Färberöhre gestoßen wird.
Es folgt das heimliche Stehlen der Färberöhre. Sie zeigen zunächst die rechte Hand leer, nehmen die Rolle in die rechte, um auch die linke leer zeigen zu können. Dabei rutscht rechts der Einsatz bereits ein Stückchen aus der Rolle heraus (Abb. 468). Wenn Sie mit der linken Hand die Rolle aus der rechten nehmen, bleibt die Färberöhre in dieser zurück (Abb. 469), was natürlich von den Zuschauern nicht bemerkt werden darf. Sie folgen mit dem Blick der Rolle,

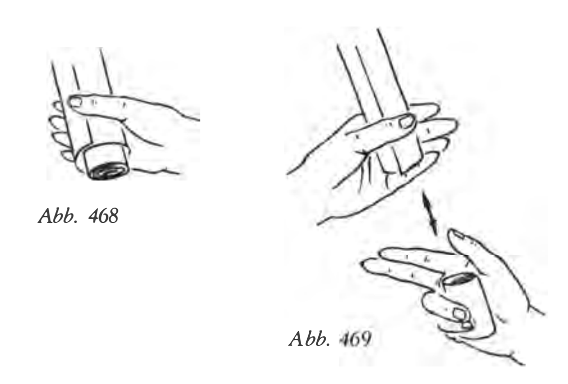

Abb. 468

Abb. 469

während Ihre rechte Hand zur Rocktasche geht und dort das letzte weiße Tuch hervorholt. Gleichzeitig lassen Sie aber die Färberöhre in der Tasche zurück. Das dritte Tuch wickeln Sie um die Rolle und schlagen einen Knoten hinein, es hat nur die Aufgabe, den Kartonbogen am Aufgehen zu hindern. So sehen es wenigstens die Zuschauer, in Wirklichkeit ist das Spiel mit dem dritten Tuch eine raffiniert durchdachte Ablenkung, damit Sie das Färbekaschee zu einer Zeit beiseite bringen können, da niemand etwas Derartiges vermutet (Abb. 470).
Nun ist die Trickhandlung bereits beendet, ohne daß die Zuschauer eine Ahnung haben, was sich überhaupt ereignen soll. Sie können den Trick nach eigenem Ermessen beschließen.
1. Ziehen Sie die gefärbten Tücher einzeln aus der Röhre heraus, dann öffnen Sie diese mit spitzen Fingern und zeigen den Kartonbogen wieder von beiden Seiten leer.
2. Mit Hilfe des Zauberstabes schieben Sie die Tücher aus der Röhre heraus, dann falten Sie letztere auseinander.
3. Blasen Sie durch die Röhre, die Tücher fliegen heraus, die Röhre werfen Sie einem


Abb. 470

Zuschauer zu mit der Bitte, sie zu öffnen und zu untersuchen.

4. Geben Sie die Röhre einem Zuschauer in die Hand, er darf die Tücher selbst herausblasen und anschließend alles untersuchen.

Das Tuchtrio

Dieser Standardtrick ist in der englischen Literatur unter dem Namen »Tuchtrick des 20. Jahrhunderts« bekannt. Es handelt sich im Prinzip um eine Tuchwanderung, bei der zwei grüne Tücher miteinander verknotet und in ein Glas gesteckt werden. Ein rotes Tuch verschwindet und erscheint zwischen den beiden grünen Tüchern, mit diesen fest verknotet. Auch für diesen Trick gibt es sehr viele in der Technik beträchtlich voneinander abweichende Ausführungen. Ich beschreibe Ihnen hier die Methode von John Mulholland, die einfach ist, fast nur unpräparierte Gegenstände verwendet und daher erlaubt, daß die Tücher auch von den Zuschauern in die Hand genommen werden können, und die noch ein recht originelles Tuchverschwinden beinhaltet.

Zubehör:

Ein Tablett, etwa 15 mal 25 cm groß, am besten ein nicht zu leichtes Holztablett, in dessen Mitte ein Magnet eingelassen ist. Zu diesem Zweck bohren Sie das Tablett von unten an, bis Sie einen starken, flachen Magneten einführen können. Mit Holzkitt füllen Sie die Hohlräume, und nach dem Trocknen überstreichen oder überkleben Sie die Stelle. Auf der Oberseite des Tabletts in der Nähe einer Schmalseite bohren Sie zwei kleine Schrauben ein, über die Sie einen kräftigen Gummiring spannen, so daß an einer Kante zwei Gummischnüre entlanglaufen.

Zwei gleiche Wassergläser, eins davon hat keinen Boden. Aus einem Plastik-Trinkglas können Sie es sich selbst herstellen. Eine aus Karton gerollte Röhre zum Überdecken eines Glases. Zwei grüne und zwei rote Tücher.

Eine etwa 2 cm im Durchmesser betragende Scheibe aus Eisen.

Eine Nähnadel mit schwarzem Faden.

Vorbereitung:

Aus den beiden grünen und einem roten Tuch bilden Sie eine Kette, das rote Tuch befindet sich in der Mitte. Breiten Sie die Tücher auf dem Tisch schön aus, so daß sie in Form von drei Karos vor Ihnen liegen (Abb. 471). Die obere und untere Ecke des mittelsten Tuches falten Sie zur Tuchmitte, das rote Tuch bekommt dadurch die Form eines breiten Bandes. Von der Mitte her beginnend, falten Sie dieses Band harmonikaförmig zusammen, zuletzt wickeln Sie es in die Ecken der beiden grünen Tücher, die sich dabei gewissermaßen ineinanderhaken (Abb. 472). Damit sich die

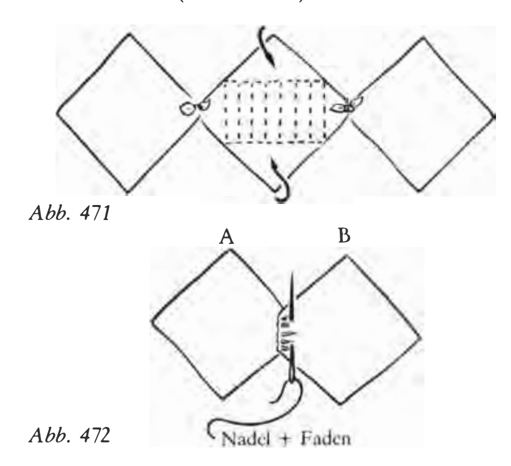


Abb. 471

Abb. 472

Faltung nicht löst, stecken Sie die Nähnadel durch, von unten nach oben, so daß sich die Nadelspitze oben befindet und der Faden herunterhängt (Abb. 472). Die oberen Ecken beider Tücher (A und B in Abb. 472) stecken Sie unter die Gummibänder am Tablett. Wenn Sie dieses so auf den Tisch stellen, daß die betreffende Seite etwas über die Tischkante hinausragt, dann hängen die Tücher frei herunter, das rote Tuch ist in den Falten der grünen sicher verborgen. Das Ende des Fadens befestigen Sie an einer Schraube, an der auch der Gummiring festgemacht ist.

Eine Ecke des verbleibenden roten Tuches klemmen Sie ebenfalls unter das Gummiband und ordnen es so an, daß es in der Mitte vor den beiden grünen Tüchern hängt. Auf das Tablett kommen die beiden Gläser und die Kartonhülse, dann sind Sie zur Vorführung bereit (Abb. 473).

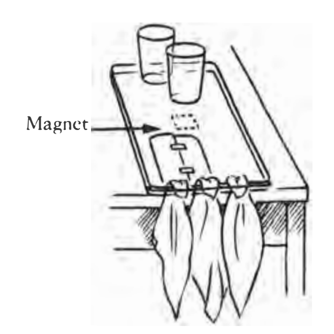
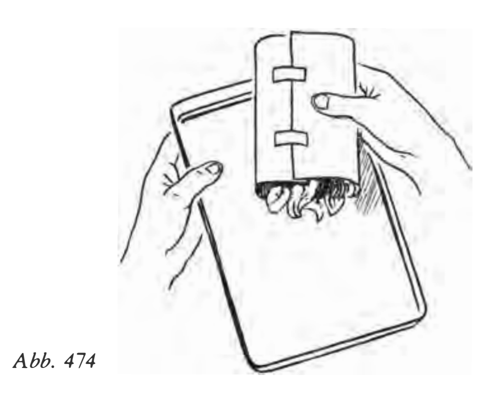


Abb. 473

Vorführung:
Zunächst weisen Sie auf die drei Tücher hin, dann ziehen Sie das rote heraus und legen es auf das Tablett. Mit jeder Hand ergreifen Sie den oberen Zipfel eines grünen Tuches und ziehen erst den rechten, dann den linken heraus. Beide Zipfel vereinigen Sie in der rechten Hand, während die linke die Mitte beider Tücher umschließt. Wenn Sie die Hände nach oben bewegen, zieht sich die Nadel heraus, und das rote Tuch wird frei. Noch ist es aber zwischen den grünen Tüchern verborgen und bleibt es auch, wenn Sie sie in das unpräparierte Glas stecken. Richten Sie es so ein, daß ein Zipfel eines grünen Tuches oben aus dem Glase herausschaut. Ein Zuschauer bekommt es zum Halten.
Sie wenden sich zum Tisch zurück und nehmen das sichtbare rote Tuch auf. Dabei erfassen Sie mit der anderen Hand die herunterhängende Nadel und schieben sie unter den Gummi. Zeigen Sie das rote Tuch vor, dann falten Sie es zusammen, wobei Sie die Eisenscheibe in die Mitte des Tuches bringen müssen. Entweder palmieren Sie die Scheibe vorher in der Hand oder Sie haben sie am Tuch angenäht. Ein kleines Stück gleichfarbigen Tuches darübergenäht macht es fast unsichtbar, besonders wenn Sie dazu eine Tuchecke auswählen, die Sie beim Vorzeigen mit der Hand sowieso decken. Beim Zusammenlegen müssen Sie diese Ecke zuerst in die Tuchmitte legen.
Sie falten und rollen das Tuch zusammen und schlagen schließlich noch zwei oder drei Knoten, damit das kompakte Bündel nicht mehr aufgehen kann. Zuletzt werfen Sie es in das andere Glas, das immer noch auf dem Tablett steht. Rücken Sie das Glas zur Tablettmitte, bis Sie spüren, daß die Eisenscheibe Kontakt mit dem Magneten bekommen hat. Jetzt nehmen Sie die Rolle auf, zeigen sie leer und decken sie über das Glas.
Mit der linken Hand nehmen Sie das Tablett auf und treten einen Schritt zur Seite, mit der rechten ergreifen Sie die Kartonrolle mit dem darunterstehenden Glas und heben beides zusammen hoch. Gleichzeitig neigen Sie das Tablett nach hinten, so daß dessen Unterseite zu den Zuschauern zeigt (Abb. 474). Das Tuch bleibt am Magneten haften,


Abb. 474

es hängt hinten am Tablett, wo es von den Zuschauern nicht gesehen werden kann. Sie stellen eine Kante des Tabletts auf den Tisch und legen es nach hinten um. Dank des Tablettrandes wird das Tuch in dem gebildeten Hohlraum Platz haben. Sie können das Tablett aber auch mit der Unterseite nach vorn hochkant auf einem Stuhl abstellen. Der Trick ist nun getan!
Treten Sie noch einen Schritt näher zum Publikum, dann ziehen Sie die Rolle vom Glas, das Tuch ist weg. Zeigen Sie die Rolle

richtig leer, am besten ist es, wenn Sie sie aufreißen und zu Boden flattern lassen. Dann bitten Sie den Zuschauer, der das Glas hält, einen Zipfel des grünen Tuches zu erfassen und die Tücher aus dem Glas herauszuziehen. Dabei entfaltet sich das rote Tuch, er hält eine Tuchkette in der Hand. Anscheinend ist das rote Tuch zwischen die beiden anderen gewandert, nachdem es sich zuerst selbsttätig von seinen Knoten befreit und mit den grünen Tüchern zwei neue gebildet hat.

27. Kapitel
Mentalmagie

Als beste Einleitung zu diesem Kapitel möchte ich die Worte wiederholen, die ich in meinem »Großen Buch der Magie« zu dem gleichen Thema schrieb.
Diese Sparte der Magie ist noch ziemlich jung, sie kommt aus Amerika, wo sie eine hohe Blüte erreicht hat, und ließe sich etwa mit »Geisteszauberei« oder »Gehirnmagie« übersetzen. Der Mentalist hat sich die wirklichen oder angeblichen Wunder des Okkultismus zum Vorbild genommen und will sie mit Hilfe von Tricks hervorrufen.
Ein Okkultist ist ein Mensch, der an geheime Mächte glaubt, an übernatürliche Wunder, an Sinnesanlagen, die über die normalen Sinne des Menschen hinausgehen. Hellsehen und Telepathie oder Gedankenübertragung sind die bekanntesten Erscheinungen des Okkultismus. Daneben gibt es aber noch viele andere, z. B. Psychometrie, Besprechen, Geistersehen, Telekinese, Prophetie, Astrologie, Wünschelrute.
Über diese Themen ist schon viel Papier verschrieben worden, in neuerer Zeit hat sich sogar eine eigene »Wissenschaft« gebildet, die sich speziell bemüht, die Echtheit von Telepathie und Hellsehen zu beweisen: die Parapsychologie. Wir können an dieser Stelle nicht untersuchen, ob solche Fähigkeiten tatsächlich existieren oder ob es sich immer nur um Schwindel handelt, der wissenschaftliche Meinungsstreit darüber ist noch längst nicht abgeschlossen. Bis das geschehen ist, wollen wir alle Berichte darüber zwar skeptisch, doch gewissenhaft prüfen. Bei der Beurteilung aller anscheinend übersinnlichen Phänomene ist mir immer ein Wort des bekannten Antiokkultisten und Hellsehforschers Wilhelm Gubisch Richtschnur. Er sagte einmal sinngemäß: Solange ich für eine Erscheinung eine natürliche Erklärung finde, brauche ich mich nicht ins Reich des Übernatürlichen zu begeben!
Was die Zauberkunst am Hellsehen und Gedankenlesen reizt, ist der geheimnisvolle Kern. Und so entstanden Mentalexperimente, die die bekanntesten okkulten Wunder weit in den Schatten stellen. Der Mentalist verzichtet bewußt auf alle Hilfsmittel, er arbeitet anscheinend nur mit dem Kopf, wobei er das Gebaren des professionellen Hellsehers nachahmt. Trotzdem wird er nie ein Hehl daraus machen, daß bei ihm alles natürlich zugeht, daß es sich nicht um »übersinnliche Fähigkeiten« handelt, sondern um artistisches Können.
Speziell in einer kleinen Gesellschaft, etwa bei einer Familienfeier, können Sie mit dieser Sparte der Magie große Erfolge erringen. Wenn auch in der Mentalmagie selten große Apparate verwendet werden und genauso selten schwierige Manipulationen einstudiert zu werden brauchen, so soll das nicht heißen, daß Sie nicht üben müssen. Diesmal müssen Sie Ihr Hauptaugenmerk auf den »Verkauf« Ihrer Darbietung richten, Sie müssen Ihre Rolle genauso wie ein Schauspieler einstudieren. Letzten Endes sind Sie ja auch nichts weiter als ein Schauspieler, der die Rolle eines Magiers spielt, wie Robert-Houdin, der große französische Magier des 19. Jh., einmal so treffend sagte.
Im folgenden beschreibe ich Ihnen eine Reihe von Experimenten, aus denen Sie sich ein Mentalprogramm zusammenstellen können, die Sie aber auch in ein normales Zauberprogramm einbauen können.

Um einen Drink

Vier leere Gläser stehen auf dem Tisch, eins davon wird gefüllt, dann dreht sich der Vorführende um. Ein Zuschauer kann das gefüllte Glas so oft er will in ein anderes gießen, zuletzt errät der Künstler mit absoluter Sicherheit, in welchem Glas sich der Drink befindet. Dieser Trick ist hervorragend für eine Wette geeignet: Der Drink wird vom Zuschauer bezahlt, wenn der Magier richtig rät, wenn nicht, zahlt ihn der Magier, und der Zuschauer darf ihn trinken.

Das Trickprinzip ist mathematischer Natur, es geht auf den Amerikaner Bob Hummer zurück und ist in verschiedenen Varianten bekannt. Zunächst einmal stellen Sie vier Gläser nebeneinander auf den Tisch, eins davon wird vollgeschenkt. Sie achten nur darauf, an welcher Stelle sich das volle Glas befindet, wobei Sie die Gläser von links nach rechts mit 1 – 2 – 3 – 4 numerieren. Wichtig ist, ob es auf einem Platz mit ungerader Zahl (1 oder 3) oder mit gerader (2 oder 4) steht. Sobald Sie das wissen, drehen Sie sich um.

Der Zuschauer darf das Glas so oft er will umgießen. Dabei machen Sie aber zur Bedingung, daß er es immer nur in ein benachbartes (!) Glas entleeren darf. Sie zählen einfach mit, wie oft umgegossen wird – das können Sie leicht am Geräusch feststellen – und addieren diese Zahl zur Platzziffer des Glases, wo es am Anfang stand. Nehmen wir an, das Glas befand sich am Anfang auf Platz 2 und der Zuschauer gießt viermal um. Durch Addition erhalten Sie die Zahl 6. Und da das eine gerade Zahl ist, befindet sich jetzt die Flüssigkeit in einem Glas auf gerader Platzzahl! Allerdings wissen Sie noch nicht, ob auf Platz 2 oder 4. Aber das macht nichts, Sie bitten den Zuschauer, das Glas vom Platz 1 (ungerade) fortzunehmen. Jetzt stehen nur noch drei Gläser auf dem Tisch, eins der beiden äußeren enthält den Drink. Also bitten Sie den Mitspieler, das Glas noch ein einziges Mal auf die übliche Weise in eins der benachbarten Gläser umzugießen. Nun lassen Sie die beiden Außengläser entfernen, das gefüllte bleibt allein übrig! Den Drink haben Sie ehrlich verdient.

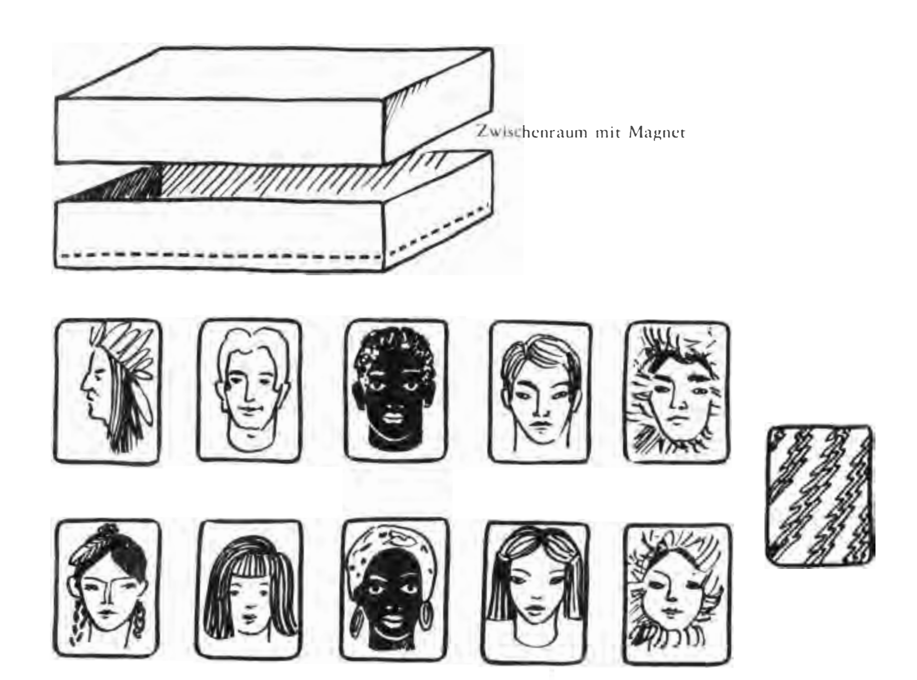
Ergibt Ihre Rechnung nach dem Umgießen eine ungerade Zahl, so wissen Sie, daß das Glas auf Platz 1 oder 3 steht. In diesem Fall lassen Sie zuerst das Glas ganz rechts, von Platz 4, entfernen, ansonsten verfahren Sie genau wie eben beschrieben.

Eheinstitut »Amor«

Hören Sie zunächst einmal den Effekt: Der Künstler zeigt eine Schachtel mit der Aufschrift »Eheinstitut Amor« vor. Nach dem Abheben des Deckels schüttet er daraus 10 Karten auf den Tisch, die 10 verschiedene Köpfe zeigen, 5 männliche und 5 weibliche, die zusammenpassen, so daß 5 Pärchen entstehen, und zwar Europäer, Neger, Chinese, Indianer und Eskimo. Die »männlichen« Karten behält der Vorführende, die »weiblichen« legt er vor einer Dame offen auf den Tisch. Wechselseitig werden die Karten verdeckt in das Kästchen gelegt, die erste vom Künstler, die zweite von der Zuschauerassistentin. Das wiederholt sich fünfmal, bis die Karten aufgebraucht sind. Der Künstler macht noch einmal darauf aufmerksam, daß er die Karten zuerst ablegte und daß er normalerweise nicht wissen konnte, welche die Dame darauflegen würde. Ein gutes Eheinstitut wird aber immer dafür sorgen, daß die passenden Paare zusammenkommen. Zum Beweis dafür wird die Schachtel umgedreht, so daß alle Karten bildoben auf dem Tisch liegen. Und tatsächlich, die Karten liegen pärchenweise passend zusammen. Die Vorführung ist absolut sauber und einwandfrei.

Das Geheimnis liegt in einer elften Karte, von der die Zuschauer nichts ahnen, die sie auch nie zu sehen bekommen. Diese Karte zeigt auf einer Seite das gleiche Rückenmuster wie die anderen Karten, auf der

Abb. 475



anderen dagegen ist sie mit demselben Papier beklebt wie das Schachtelinnere, zwischen Papier und Karte sind außerdem zwei Rasierklingen eingeklebt.
Weiter benötigen Sie die bewußten zehn Karten, die Sie sich aus Blankokarten selbst herstellen können, wenn Sie nur etwas zeichnerisches Talent haben.
Das Kästchen ist auch nicht ganz so harmlos, wie es aussieht. Sein Boden ist doppelt, im Zwischenraum sind zwei kleine Flachmagneten eingeklebt. Die Abb. 475 zeigt alle Requisiten.
Das ist alles, das »Wunder« macht erst die richtige Vorführung. Legen Sie die fünf Frauenkarten bildunten in das Kästchen, darüber die fünf Männerkarten und ganz nach oben die Extrakarte, mit der dekorierten Seite nach unten. So kommt der Deckel drauf, und Sie sind zur Vorführung bereit.
Sie zeigen den Kasten und weisen auf die Schrift hin, dann sprechen Sie über die Schwierigkeit, jeweils zwei zusammenpassende Menschen auch richtig zusammenzubringen. Währenddessen nehmen Sie den Deckel ab und legen ihn umgedreht auf den Tisch, also die innere Seite nach oben. In den Deckel hinein schütten Sie die Karten aus dem Kästchen, die dadurch mit der Bildseite nach oben zu liegen kommen. Einzeln nehmen Sie die Karten heraus und stellen die »Kunden« des »Eheinstitutes« vor, zunächst die fünf Damen, die Sie mit der Bildseite nach oben nebeneinander auf den Tisch legen, dann die fünf Herren. Die Extrakarte bleibt im Deckel liegen, sie ist dank der Beklebung nicht zu sehen.
Legen Sie die fünf Männerkarten einzeln bildoben in den Deckel zurück, mit der rechten Hand ergreifen Sie diesen und schütten den Inhalt in die linke. Dadurch liegt die Extrakarte oben auf den anderen. Durch Umstecken werden die »fünf« Karten etwas durcheinander gebracht, wobei Sie darauf achten, daß nie mehr als fünf Karten zu sehen sind.
Sie behaupten, Schicksal spielen zu wollen, indem Sie etwas Zukünftiges vorwegnehmen. Dabei fächern Sie die Karten kurz auf, nehmen die Extrakarte heraus und legen sie bildunten in das Kästchen, wobei Sie behaupten, einen Mann in das Eheinstitut geschickt zu haben. Eine Dame soll ihm

jetzt nach dem Gefühl die passende Frau aussuchen, d.h., sie soll den Zufall entscheiden lassen und eine von den auf dem Tisch liegenden Karten aufnehmen und ebenfalls bildunten in das Kästchen legen. Da Sie diese Karte gesehen haben, können Sie als zweite Karte aus Ihrem Päckchen die zu dieser Damenkarte passende Männerkarte herausnehmen und als dritte in das Kästchen legen, natürlich verdeckt. Der Vorgang wiederholt sich, es folgt eine Damenkarte, dann eine Herrenkarte und nochmals eine Damenkarte.
Auf dem Tisch liegen noch zwei Damenkarten, Sie halten aber drei Männerkarten in der Hand, was die Zuschauer nicht wissen dürfen, da sie der Meinung sind, auch Sie hätten nur noch zwei Karten. Verfahren Sie vorsichtig, damit man die Anzahl der Karten nicht sieht. Sie müssen die zur letzten abgelegten Damenkarte passende Herrenkarte hinlegen. Ist es die erste der drei Karten, die Sie in der Hand halten, dann nehmen Sie sie fort und dublieren die anderen zwei. Das ist leicht, da Sie die Karten fast ganz mit Ihrer Hand decken. ist es aber nicht die erste, dann ziehen Sie die letzte hervor, die ersten beiden dublierend. Im ungünstigsten Fall ist es diese auch nicht, dann legen Sie sie nach vorn und nehmen die nun zur letzten gewordene. Tun Sie bei diesem Umstecken einfach so, als könnten Sie sich nicht entscheiden, welche zuerst drankommen soll.
Wieder legt der Zuschauer eine Damenkarte auf. Sie halten zwei dublierte Karten in der Hand. Paßt die vordere, so können Sie beide Karten sorgfältig dubliert in das Kästchen legen, der Zuschauer legt die letzte Karte darüber. Wenn Sie Pech haben, dann paßt die vorletzte vom Zuschauer abgelegte nicht zu der vorderen der beiden dublierten. Was nun, Umstecken geht nicht mehr, da die Zuschauer annehmen, Sie hielten nur noch eine Karte. Nehmen Sie einfach die letzte auf dem Tisch liegende Damenkarte und legen sie vor Ihre Karten. Dabei sagen Sie etwa, daß an den letzten beiden nichts mehr zu verderben ist, sie bleiben übrig, müssen sich also notgedrungen auf alle Fälle nehmen. Wie spielerisch ziehen Sie dabei die hinterste Karte ab und legen sie nach vorn. Jetzt haben die Karten die richtige Reihenfolge, Sie können sie ins Kästchen legen.
Der Trick ist gelaufen, schütten Sie die Schachtel um, nicht auf den Tisch, sondern in die andere Hand, die Sie sofort umdrehen, so daß die Zuschauer die Bildseiten der Karten vorerst nicht zu sehen bekommen. Die leere Schachtel legen Sie verdeckt auf den Tisch. Passen Sie auf, darin klebt die Extrakarte, lassen Sie also niemand in die Schachtel sehen!
Vom Kartenpäckchen in Ihrer Hand nehmen Sie jeweils zwei Karten ab, fächern sie aus, drehen sie um und werfen sie auf den Tisch. Die Karten sollen dabei nebeneinanderliegen, damit niemand merkt, daß die Damen vor den Herren liegen, während es eigentlich umgekehrt sein müßte. Aber seien Sie auch nicht zu ängstlich, durch das Umdrehen der Karten wird diese Tatsache völlig verschleiert. Außerdem ist der Effekt so überraschend, die zusammenliegenden Pärchen fallen so ins Auge, daß niemand etwas Verdächtiges bemerken wird.

E S P – Telepathie

Erleben Sie zunächst die Vorführung dieses Original-Mikro-Mental-Wunders.
»Kennen Sie Professor Rhine? Nein? Er hat als erster die Extra Sensory Perception – die außersinnliche Wahrnehmung – in großangelegten Versuchen systematisch erforscht. Dabei erkannte er, daß in den meisten Menschen tief verborgene geheimnisvolle Kräfte schlummern, der eine nennt sie Telepathie, der andere Hellsehen, einer sagt Gedankenlesen, ein anderer ganz allgemein Psi – genau weiß keiner, worum es sich handelt. Mehr durch einen Zufall habe ich ähnliche Kräfte in mir entdeckt. Sie entfalten sich immer besonders gut, wenn ich einen geeigneten Partner finde, gewissermaßen einen auf ›meiner Frequenz

33
34



MAGIE IST INTERNATIONAL

33 Rodolfo, der international bekannte ungarische Zauberkünstler.

34 Jochen Zmeck und Solmu Mäkelä, der führende finnische Magier der Gegenwart, im Bode-Museum Berlin mit dem »Papyrus Westcar«, dem ältesten Dokument (ca. 2900 v. u. Z.), in dem von einem Zauberer berichtet wird.







35 36 37

35 Siegfried und Roy gelten als die zur Zeit besten Illusionisten der Welt. Viermal erhielten sie den »Las Vegas Entertainment Award«, was etwa so viel bedeutet wie »Bester Show-Akt des Jahres«.

36 Salvano, ein polnischer Magier, der zur internationalen Spitzenklasse gehört.

37 Bialla fing eine auf ihn abgefeuerte Kugel mit den Zähnen auf. 1976 verunglückte er tödlich bei einer Bergtour.

Folgende Seite:

»WELTMEISTER DER MAGIE«

ist ein sehr umstrittener Titel. Die umseitig abgebildeten vier Magier dürfen sich so nennen, weil sie auf einem »Weltkongreß« den »Grand Prix« gewonnen haben. Alle drei Jahre wird ein »Internationaler Magischer Kongreß« von der FISM, der »Fédération Internationale des Sociétés Magiques«, der etwa 30 magische Vereine aus 15 europäischen Ländern angehören, durchgeführt.

38 Fred Kaps aus Holland konnte bisher dreimal die begehrte Trophäe gewinnen, seine Landsleute

39 Tonny van Dommelen und

40 Richard Ross je einmal. Der letzte Grand-Prix-Gewinner (1976)

41 war der Belgier Pierre Brahma.



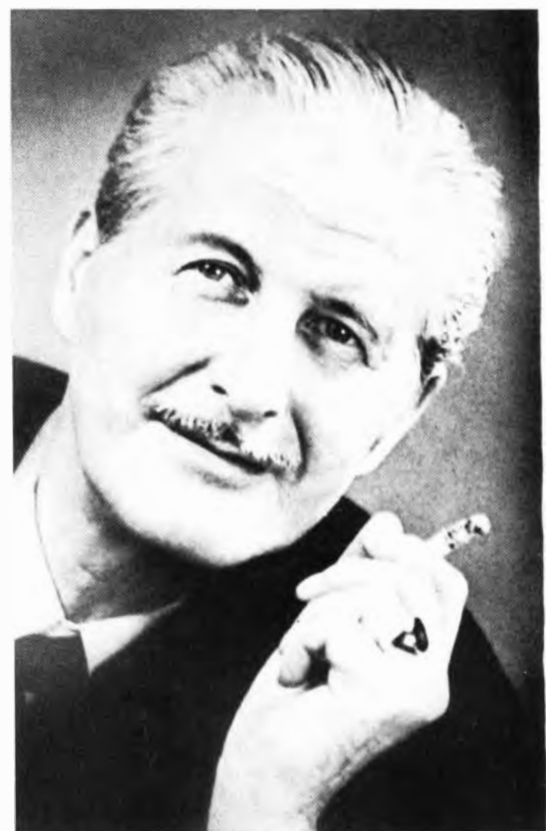






38 39
40 41





42 43
44



VON IHNEN KÖNNEN MAGIER LERNEN

42 F. W. Conradi-Horster (1870–1944) war der bekannteste deutsche Apparatehändler und Fachschriftsteller. In der Berliner Friedrichstraße gründete er die »Zauberzentrale Conradi-Horster«, die noch heute besteht, seine Bücher gehören zu den unvergänglichen Standardwerken der magischen Literatur.

43 Dai Vernon wird von seinen Fachkollegen nur »der Professor« genannt, er gilt als der z. Z. größte Lehrer der Magie.

44 Den »Vater der Mentalmagie« nennt man den Amerikaner Theodor Annemann (1907–1942). Er entwickelte diese Sparte der Zauberkunst zu einer eigenständigen modernen Kunst.

45
46



45 Rolf Andra wurde vor allem durch seine zahlreichen Kartentricks und -kombinationen international bekannt.

46 Herbert Martin Paufler, der Oberingenieur aus Dresden, betreibt die Magie nur als Hobby. Weltbekannt wurde er durch seine anspruchsvollen Geräte für die Mikromagie, die oftmals feinmechanische und elektronische Kunstwerke sind. Unser Foto zeigt ihn während eines Seminars, wie er sie oft auf magischen Kongressen hält.



47

MAGIER AUS DER DDR

47 Jochen Zmeck mit seiner Partnerin Helma bei der Vorführung der berühmten Zig-Zag-Girl-Illusion. Seine besondere Liebe gilt der Zauberei vor Kindern, für sein pädagogisch ausgewogenes Kinderprogramm erhielt er 1975 auf der Leistungsschau der Unterhaltungskunst eine Silbermedaille. 1976 verlieh ihm sein Heimatbezirk Frankfurt/Oder den Kunstpreis.

48 Wizardo mit seinem Partner Gille auf der Bühne des »Steintor-Varietés« in Halle.

49 Die Rosinis verknüpfen in ihrer Darbietung die Magie mit Elementen der Pantomime und des Tanzes.

48 49













50 51 53
52

50 Louperti, der Senior der DDR-Magier, wurde speziell durch sein »Spiel mit Brasil«, seine unnachahmlichen Manipulationen mit Zigarren, bekannt.

51 Charell ist einer der führenden Varieté- und Kabarett-zauberer der DDR. (Hier sehen Sie ihn mit »brennenden Fingern«.)

52 Eberhard Baur, einer der jüngeren Manipulatoren, konnte bereits beachtliche Erfolge auf internationalen Kongressen erringen.

53 Hardy Lossau-Romano läßt statt Tauben Papageien erscheinen.







54



55 56
57



MAGIER AUS DER BRD

54 Fredo Marvelli (1903– 1971) führte das »lebende Seil« vor. Er setzte die Hofzinsersche Tradition fort, sein bevorzugtes Feld waren die Konzertsäle.

55 Marvelli jr. – hier mit Kari Karina – übernahm das Erbe Marvellis und baute dessen Programm zu einer großen Show aus.

56 Weyganda – hier mit seiner langjährigen Assistentin Marlene – fühlt sich als Showman überall zu Hause, selbst in der von Magiern oft gemiedenen Zirkusarena.

57 Alexander Adrion würzt seine Tricks mit einem geschliffenen Vortrag.





58 59

58 Punx, den Meister des Wortes, könnte man einen modernen Märchenerzähler nennen. Ihm dienen die Tricks nur zur Illustrierung seiner geistreichen Conférence.

59 Hardy hat sich auf die Zauberei mit Vorschulkindern spezialisiert, eine schwere, aber dankbare Aufgabe.

60 Hexy, eine der wenigen zaubernden Frauen, zaubert und bezaubert mit weißen Täubchen.



sendenden Gedankenwellensender‹. Einen Moment bitte!«
Der Magier, der mit dieser Einleitungsrede die Erwartungen seines kleinen Auditoriums mächtig angeregt hat, blickt jetzt einem nach dem anderen tief in die Augen. Plötzlich wird er lebhaft: »Sie, meine Dame, Sie sind das geeignete Medium! Ich spüre es. Darf ich Sie bitten, sich für ein kleines Experiment zur Verfügung zu stellen! – Schauen Sie sich dieses Musterblatt an, Sie finden darauf die verschiedenen ESP-Symbole, wie sie von Professor Rhine verwendet wurden. Daß einige davon doppelt vorhanden sind, darf Sie nicht stören, es erleichtert nachher Ihre Arbeit. In Gedanken müssen Sie sich für eines dieser Symbole entscheiden, konzentrieren Sie sich bitte nur darauf, lassen Sie alle anderen Gedanken dahinter zurücktreten. Ich werde mich vom Tisch abwenden und will versuchen, Ihre Gedankenwellen aufzufangen.« –
»Nein, so wird es nichts, Sie sind zu unkonzentriert, Sie lassen sich zu sehr von den anderen Symbolen ablenken. Sie müssen sich tatsächlich nur auf das eine Zeichen konzentrieren, Sie dürfen die anderen gar nicht sehen! Vielleicht darf ich Ihnen helfen. Falten Sie das Musterblatt zusammen, bis alle Zeichen verdeckt sind und nur noch das eine zu sehen ist, das Sie sich erwählt haben.« Der Magier demonstriert an einigen Beispielen, wie der Bogen zu falten ist, dann wendet er sich wieder ab.
»Sind Sie mit der Faltung fertig? Dann legen Sie das Blatt auf den Tisch und starren nur das eine Zeichen an. – Ja, so ist es besser! Jetzt wird es! – Drehen Sie bitte das Blatt um und stellen die auf dem Tisch stehende Kristallkugel darauf. Darf ich nur schnell die Tafel dort haben?! – Und nun schauen Sie bitte in die Kristallkugel, bemühen Sie sich, an nichts zu denken, dann arbeitet Ihr Unterbewußtsein nämlich am besten!«
Der Magier zeichnet etwas auf die Tafel, dann wendet er sich wieder dem Tisch zu. Mit einem Seufzer der Erleichterung spricht er: »Ich danke Ihnen, Sie haben sich wirklich bemüht, und ich hoffe, daß es geklappt hat. Drehen Sie bitte das Musterblatt um, so daß jeder sehen kann, für welches Symbol Sie sich entschieden haben. Sie wählten also den Kreis. Und genauso habe ich es empfunden, hier auf der Tafel sehen Sie ebenfalls einen Kreis!«
Gefällt Ihnen dieses Experiment? Dann lesen Sie weiter. Es ist wirklich kinderleicht auszuführen, Sie brauchen nichts zu üben, nur ganz wenig zu merken, Sie benötigen keinen Gehilfen und keine technische Apparatur – Sie brauchen nur das Musterblatt mit den 25 Quadraten, von denen 9 mit Symbolen versehen sind. Ansonsten können Sie sich ganz auf die Vorführung konzentrieren. Es verläuft alles so, wie beschrieben. Der wesentliche Moment ist dann erreicht, wenn Sie sich für einen Moment zum Tisch wenden, um Tafel und Kreide aufzunehmen. In dieser einen Sekunde werfen Sie einen Blick auf den zusammengefalteten und verdeckt liegenden Bogen, schon kennen Sie das gewählte Zeichen. Dieses Wissen können Sie ausspielen, eine Möglichkeit habe ich Ihnen vorstehend geschildert.
Doch nun zum Wie! Abb. 476 zeigt Ihnen den Bogen, den Sie sich aus einem Blatt Zeichenpapier herstellen können. 9 von den 25 Quadraten sind mit Zeichen versehen, wie es die Abb. zeigt. Wichtig sind die Kanten des Bogens, zwei davon sind glatt (geschnitten) und zwei rauh (gerissen). Wer das nicht weiß, wird es auch nicht bemerken. Für Sie aber genügt ein Blick, um festzustellen, welche Kanten sichtbar sind. Der helfende Zuschauer muß den Bogen so zusammenlegen, daß nur noch sein Zeichen sichtbar ist. Das müssen Sie ihm an einigen Beispielen erklären, damit er weiß, wie es gemeint ist.
Legen Sie den Bogen vor sich auf den Tisch, so daß links oben und rechts unten je ein Quadrat zu sehen ist. Nehmen wir an, der Zuschauer würde die Wellenlinien wählen.

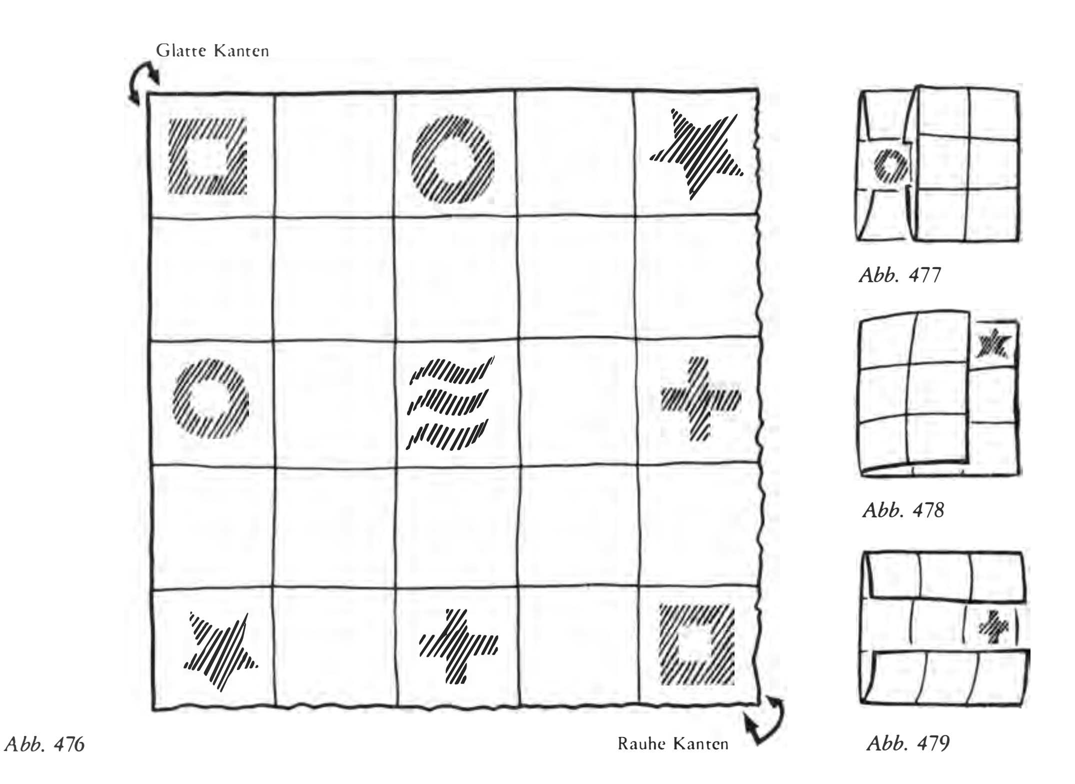


Abb. 476

Abb. 477

Abb. 478

Abb. 479

Dann muß er eine Reihe von oben nach unten falten, eine von unten nach oben, eine von rechts nach links und eine von links nach rechts. Das erhaltene Stück ist nur noch sechs Quadrate groß, und in der Mitte sind die Wellenlinien sichtbar.
Nach erfolgter Faltung ist das Stück immer neun Quadrate groß, nur die Kanten ändern sich. Hier noch einige Faltungsbeispiele:
Gedacht ist das Quadrat. Von unten werden zwei Reihen nach oben gefaltet, dann zwei von rechts nach links. Links oben ist das Quadrat sichtbar. Man kann auch jeweils zwei Reihen von oben nach unten und von links nach rechts falten, dann würde das Quadrat unten rechts sichtbar bleiben.
Gedacht ist der Kreis. Falten Sie wieder zwei Reihen von unten nach oben um, dann kniffen Sie eine Reihe von links nach rechts und eine von rechts nach links, schon ist oben in der Mitte nur noch ein Kreis sichtbar. Eine andere Möglichkeit zeigt Abb. 477. Die Abb. 478 und 479 zeigen weitere Faltungsbeispiele.
Wenn das gefaltete Muster verdeckt auf dem Tisch liegt, dann können Sie mit einem Blick das einzige sichtbare Zeichen erraten. Dazu dienen Ihnen die glatten und rauhen Kanten, achten Sie also nur auf diese! Kniffkanten interessieren überhaupt nicht! Sollten Sie nur gekniffte Kanten sehen, dann kommen nur die Wellenlinien in Betracht, ansonsten richten Sie sich nach folgender Tabelle:

Es ist sichtbar:	Dann ist das gewählte Zeichen:
eine glatte Kante	ein Kreis
eine rauhe Kante	ein Kreuz
zwei gleiche Kanten (glatt oder rauh)	ein Quadrat
zwei ungleiche Kanten (glatt und rauh)	ein Stern
nur Kniffkanten	die Wellenlinien

Wenn es Ihnen zuviel ist, diese Tabelle auswendig zu lernen, dann schreiben Sie sie mit Bleistift auf die Tafel. Diese wird auf einige Entfernung leer erscheinen, während Sie aus der Nähe die Schrift gut lesen können.
Und bitte – halten Sie den Einleitungsvortrag nicht zu ernst. Ein ironisches Schmunzeln sollte Ihre Zuschauer davon überzeugen, daß Sie sich selbst nicht ganz ernst nehmen!

Mentalmagie zu zweit

Es gibt sicher keinen von uns, der sich nicht schon einmal gewünscht hätte, Gedankenlesen zu können. Die Wissenschaft hat bisher keine eindeutige Antwort auf die Frage gegeben, ob so etwas überhaupt möglich ist oder nicht. Alles, was man in dieser Beziehung auf der Bühne zu sehen bekommt, sind raffiniert ausgeklügelte Tricks. Einige davon wollen wir kennenlernen, sie sind so ausgewählt, daß Sie sie ohne langes Üben mit einem Partner oder einer Partnerin überall vorführen können.

Ein Gegenstand und eine Person

Niemand ist imstande, den Weg der Gedanken aufzuhalten, wenn der Telepath über eine genügend starke Willens- und Denkkraft verfügt. So etwa wird der Vorführende einleitend sagen. Er übergibt einem Zuschauer – nennen wir ihn Schulze – einen Gegenstand, z. B. ein Buch, und bittet ihn, dasselbe einer anderen Person zu überreichen, die es dann auf den Tisch legen soll. Währenddessen begibt sich der Vorführende nach draußen, wobei er von einem Unbeteiligten begleitet wird, damit er nicht etwa horchen oder durchs Schlüsselloch schauen kann. Wenn alles geschehen ist, kommt der Künstler wieder herein. Sein erster Griff ist zum Buch, das er fest zwischen beide Hände preßt. Abwechselnd schließt und öffnet er die Augen, sieht in der Runde umher und »denkt in sich hinein«. Durch das Buch hindurch scheinen geheimnisvolle Kräfte auf ihn einzuwirken. Plötzlich begibt er sich zu einem Zuschauer und überreicht ihm das Buch mit den Worten: »Sie hatten es als letzter in der Hand!« Alles ist erstaunt, denn es stimmt. Selbst wenn das gleiche Experiment mehrmals hintereinander durchgeführt wird, kommt niemand auf die doch so einfache Lösung.
Hier ist sie: Schulze steckt mit Ihnen unter einer Decke! Natürlich dürfen die Zuschauer nicht wissen, daß er ein Eingeweihter ist. Er überreicht das Buch demjenigen, der das letzte Wort sprach, bevor Sie den Raum verließen. Das klappt immer! Alles andere ist »Verkauf«, wie der Fachmann sagt. Aber dieses Augenrollen und scheinbare Nachdenken, das Umhertasten und Suchen macht die ganze Sache erst effektvoll.
Um das Experiment noch interessanter zu gestalten, kann Schulze das Buch auch einmal selbst in der Hand behalten. Er muß es dann nur so einrichten, daß er das letzte Wort vor Ihrem Hinausgehen spricht, er kann Ihnen z. B. noch ein Scherzwort nachrufen.

Drei Gegenstände

Der Vorführende bereitet das zweite Experiment vor, indem er sich drei Gegenstände ausleiht und nebeneinander auf den Tisch legt. Es sind z. B. ein Taschenmesser, ein Bleistift und ein Schlüssel. Wieder begibt er sich vor die Tür oder dreht sich um, während ein Zuschauer – diesmal in keinem Fall Freund Schulze – einen Gegenstand auswählt und ihn auch den anderen zeigt. Alle Gegenstände dürfen angefaßt und durcheinandergeschoben werden, trotzdem kann der Künstler nach kurzer Besinnung feststellen, daß z. B. das Taschenmesser gewählt wurde.
Wieder ist Schulze die Seele das Experimentes, aber diesmal nicht als Ausführender, sondern als Übermittler. Er muß aufpassen, wo der gewählte Gegenstand liegt

und Ihnen sein Wissen übermitteln. Dazu können folgende Zeichen dienen:

Links – linke Hand in der Tasche
Rechts – rechte Hand in der Tasche
Mitte – beide Arme über der Brust verschränkt.
Sie können nach Belieben auch andere Zeichen vereinbaren, z. B. Blick mit den Augen nach links, zur Mitte, nach rechts oder Zigarette im rechten Mundwinkel, im linken oder in der Hand. Wählen Sie die Zeichen so aus, daß Sie sie mit einem Blick erkennen können, daß sie aber den anderen Leuten nicht auffallen.

Ein Wort
Bis jetzt habe es sich immer um Gegenstände gehandelt, erklärt der Künstler, jetzt werde er auch ein Wort erraten. Während er wieder einmal hinausgeht, einigt sich die Gesellschaft auf ein Wort, und einer wird bestimmt, dieses Wort zu rufen. Damit das aber nicht auffällt, hat jeder einzelne das Recht, ebenfalls beliebige Wörter zu rufen. Dazu ein Beispiel: Der Künstler ist draußen, die Gesellschaft wählt das Wort »Fernsehturm«. Kommt er wieder herein, werden ihm alle möglichen Wörter zugerufen: »Petroleumlampe«, »Gummibaum«, »Düsenjäger« usw., im ganzen etwa 30 Wörter, unter denen natürlich auch das Wort »Fernsehturm« ist. Der Künstler rechnet geheimnisvoll an seinen Fingern herum und schmettert nach kurzer Zeit siegesgewiß »Fernsehturm« heraus. Wie hat er das nur wieder gemacht?
Sie haben eigentlich gar nichts zu tun, die Hauptarbeit hat wieder Schulze. Mit ihm hatten Sie vorher ein Stichwort verabredet, z. B. »Nähmaschine«. Sobald der ausgewählte Zuschauer das bestimmte Wort sagt, nennt Schulze als nächstes das Stichwort. Die Sache kann nie auffallen, da ja alle Zuschauer durcheinanderrufen. Sie haben also nichts weiter nötig, als sich das Wort *vor* dem Stichwort gut einzuprägen und es hinterher zu nennen.

Eine Zahl
Das ist ein Trick mit einem »Medium«. Nehmen Sie dazu nicht den unbekannten Gehilfen aus dem Publikum, studieren Sie diesen Trick mit Ihrer Ehefrau (Verlobten, Freundin) ein.
Ihr Medium wird ins Nebenzimmer geschickt, das Auditorium einigt sich auf eine zweistellige Zahl, Sie legen Papier und Bleistift auf den Tisch, ansonsten verhalten Sie sich ganz ruhig, wenden sich eventuell demonstrativ vom Tisch ab. Das Medium kommt ins Zimmer, nimmt Papier und Bleistift zur Hand und schreibt nach kurzer Konzentration die gedachte Zahl auf.
Sie verwenden einen größeren Bogen Papier (Schreibblatt A 4) und einen kurzen Bleistift. Das Papier liegt mitten auf dem Tisch. In Gedanken haben Sie es in 12 Sektoren eingeteilt, so wie es die Abb. 480

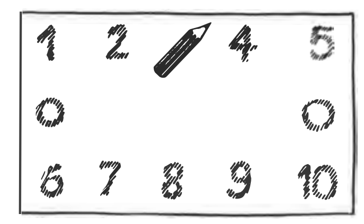


Abb. 480

zeigt. Natürlich gibt es keine wirklichen Zahlen oder Trennlinien, die Einteilung denken Sie sich nur, und das Medium ebenfalls. Sobald die Zahl bestimmt wurde, legen Sie den Bleistift in das entsprechende Feld, so daß er die Einerstelle übermittelt. Zu übertragen bleiben noch die Zehnerzahlen, denn nur mit den Ziffern von 1 bis 9 wäre der Effekt etwas dünn. Betrachten Sie den Bleistift gewissermaßen als Uhrzeiger, seine Spitze weist auf die gedachte Zahl in einem gedachten Zifferblatt. In unserer Zeichnung wäre das die Zwei, und da der Bleistift im dritten Feld liegt, wäre die zu übertragende Zahl in diesem Fall 23.

Doppelte Telepathie
Die vorstehenden Tricks sind eigentlich nur Scherze, die Sie bei einer Familienfeier

anbringen können. Nachfolgend möchte ich Ihnen einen wirklich anspruchsvollen Mentaltrick beschreiben, der auch für gewitzte Zuschauer undurchschaubar ist. Wenn Sie derartige Tricks lieben, werden Sie von dem angewendeten Prinzip vermutlich begeistert sein. Und sollten Sie sich noch nie auf diesem Gebiet versucht haben, dann empfehle ich Ihnen die Einstudierung dieser kleinen Sache mit Ihrer Frau, Freundin oder einem Freund. Sie haben nicht viel zu lernen und erregen damit in jeder Gesellschaft großes Aufsehen.
Hören Sie zunächst einmal den Effekt.
Ein Zuschauer mischt ein Päckchen Karten, während Ihr »Medium« den Raum verläßt. Das Spiel wird auf dem Tisch ausgestreift, neun Personen nehmen je eine Karte aus dem Spiel und legen sie offen daneben. Jeder merkt sich seine Karte. Eine zehnte Karte wird von einem zehnten Zuschauer nur gedacht, er nennt sie nicht, schreibt aber ihren Namen auf einen Zettel, Alle Karten kommen ins Spiel zurück, wieder wird es von einem Zuschauer gemischt und schließlich von einer fremden Person zusammen mit dem Zettel, der den Namen der nur gedachten Karte enthält, nach draußen zum Medium gebracht. Der »große Magier« sitzt unbeteiligt dabei. Er hat die neun Karten gesehen und strengt sich an, ihre Namen dem draußenstehenden Medium zu übertragen. Umgekehrt kennt nur sie den Namen der aufgeschriebenen Karte. Als Endeffekt nennt das Medium von draußen vollkommen korrekt die neun gezogenen Karten und der Magier die zehnte nur gedachte, ein großartiger Doppeleffekt.
Der versierte Magier merkt sofort, daß dieser Trick die Lösung von zwei Problemen verlangt.
Problem 1: Woher kennt das Medium die neun Karten?
Das ist recht einfach, Sie verwenden ein konisches Spiel. Bei diesem sind die Karten an den Längsseiten so beschnitten, daß die eine kurze Seite etwas breiter ist als die andere. Wird in einem solchen Spiel eine Karte herumgedreht, dann kann man sie leicht herausfühlen.
Besitzen Sie kein konisches Spiel, dann können Sie auch ein »Ein-Weg-Spiel« verwenden. Darunter versteht man ein Kartenspiel mit einem asymmetrischen Rükkenmuster. Bei Reklamespielen findet man das oft. Eine falschherum liegende Karte ist zwar nicht zu fühlen, doch von der Rückseite her sofort zu erkennen. Voraussetzung ist, daß zu Beginn alle Karten gleichmäßig ausgerichtet sind.
Bei der Vorführung mischt ein Zuschauer zuerst das Spiel, dann breiten Sie es rükkenoben in einer Reihe auf dem Tisch aus. Neun Zuschauer treten nacheinander heran und bestimmen je eine Karte. Diese schieben Sie nach oben heraus und drehen sie um die Querachse, so daß sie mit der Bildseite nach oben zu liegen kommen. Passen Sie gut auf, daß dabei nichts schiefgeht, daß die Karten nicht verdreht werden. Außerdem achten Sie auf die beiden Karten mit den höchsten Werten, die müssen Sie sich einprägen. Die Reihenfolge der Karten ist 7,8,9,10, Bube, Dame, König, As. Sieben ist der niedrigste Wert, As der höchste. Sind zwei Karten gleicher Werte vorhanden, so entscheidet die Reihenfolge der Farben: Kreuz, Pik, Herz, Karo. Dabei ist Kreuz der höchste Wert, jede folgende Farbe ist der davorstehenden untergeordnet.
Die herausgeschobenen Karten kommen wieder ins Spiel zurück, dabei werden sie mit der Rückseite nach oben gedreht, diesmal aber um die Längsachse. Wenn sie nun ins Spiel geschoben werden, dann befinden sie sich im Gegensatz zu den anderen Karten um 180° verdreht, anschließendes Mischen ändert daran nichts. Für Ihre Helferin ist es eine Kleinigkeit, die Karten zu finden. Bei dem konischen Spiel streift sie einfach über die Längsseiten des Spieles und zieht die Karten heraus. Das Ein-Weg-Spiel blättert sie von der Rückseite her durch und nimmt alle falschherum liegenden Karten heraus.

Problem 2: Woher kennen Sie die nur gedachte Karte?
Sie bekommen sie von Ihrem Medium übermittelt! Dieses kennt ja die Karte, der Name steht auf dem Zettel. Mittel der Übertragung sind die beiden höchsten Karten. Ihre Assistentin nimmt diese erst einmal aus den neun Karten heraus. Der höchste Wert wird zur Übermittlung der Farbe benutzt, wobei Kreuz 1 zählt, Pik 2, Herz 3 und Karo 4. Ist die gedachte also eine Kreuz-Karte, so wird die Karte mit dem höchsten Wert an die erste Stelle gelegt, ist es eine Karokarte, kommt sie an die vierte. Die zweite Karte gibt den Wert an, dabei zählen Sieben = 1, Acht = 2, Neun = 3, Zehn = 4, Bube = 5, Dame = 6, König = 7, As = 8. An die entsprechende Stelle wird die zweite Karte gelegt. Folgende Tabelle drückt das schematisch aus:

	Kr.	P.	H.	Ka.
7	11	21	31	41
8	12	22	32	42
9	13	23	33	43
10	14	24	34	44
B	15	25	35	45
D	16	26	36	46
K	17	27	37	47
A	18	28	38	48

Nehmen wir z. B. an, die höchste Karte von den neun wäre Pik König, die zweithöchste Herz Dame und die gedachte Kreuz Zehn. Die Karten müssen vom Medium dann in folgende Reihenfolge gelegt werden, wobei X immer für eine beliebige Karte steht:

1	2	3	4	5	6	7	8	9
PK	X	X	HD	X	X	X	X	X

Noch ein Beispiel, sagen wir, die gedachte Karte wäre Karo Acht:

1	2	3	4	5	6	7	8	9
X	HD	X	PK	X	X	X	X	X

Die einzige Schwierigkeit ergibt sich bei den Zahlen 11, 22, 33 und 44 in der Tabelle. Sie können ja nicht beide Karten auf einen Platz legen. In diesem Fall gilt die Karte mit dem höchsten Wert für beides, für Farbe und Wert. Damit Sie das merken, nennt das Medium die zweithöchste Karte erst an neunter Stelle. Auch dazu ein Beispiel, nehmen wir an, die gedachte Karte wäre Herz Neun, dann ergibt sich folgendes Legeschema:

1	2	3	4	5	6	7	8	9
X	X	PK	X	X	X	X	X	HD

Sie haben beim Nennen der Karten also nur auf die beiden höchsten Werte zu achten, die Sie sich ja schon vorher gemerkt hatten. Erscheint der zweite Wert erst zum Schluß, dann wissen Sie, daß die Merkzahlen für Farbe und Wert gleich sind. Diese Leitzahlen brauchen Sie nicht einmal auswendig zu lernen, Sie haben bei der Vorführung genügend Zeit, sie sich immer neu auszurechnen, Sie brauchen ja nur die Kartenreihe in Gedanken aufzusagen.
Das wäre eigentlich alles. Ich hoffe, daß ich mich verständlich ausgedrückt habe, denn so einfach das Prinzip in der Praxis ist — ein Versuch wird es Ihnen bestätigen —, so schwierig ist es zu beschreiben. Auf alle Fälle wünsche ich den Mentalisten und solchen, die es werden wollen, viel Vergnügen!

Für das große Mentalprogramm

Der ESP-Test

Dieser Effekt wirkt wie eine echte Voraussage, er ist hervorragend zur Eröffnung eines Mentalprogrammes geeignet. Der Magier zeigt fünf kleine Schiefertafeln vor, auf jeder ist mit Kreide groß und deutlich ein ESP-Symbol gezeichnet, also ein Kreis, ein Kreuz, ein Dreieck, ein Quadrat und ein Stern. Eine größere Tafel wird benutzt, um eines dieser Zeichen aufzumalen. Das macht der Magier natürlich so, daß nie-

mand das Aufgezeichnete sehen kann, die Tafel wird auch mit der beschrifteten Seite nach unten irgendwo abgelegt.
Jetzt beginnt das Spiel mit den kleinen Tafeln. Sie werden nochmals vorgezeigt, doch dann mit der beschrifteten Seite nach hinten durcheinandergebracht, also mehrmals umgesteckt. Zuletzt weiß niemand nehr, an welcher Stelle sich welche Zeichen befinden. Ein Zuschauer bestimmt eine Tafel, er sagt ganz konkret: »Die dritte von oben!« oder so ähnlich. Deutlich, gewissermaßen im Zeitlupentempo, zählt der Magier die dritte Tafel von oben ab und hebt sie hoch, man sieht z. B. das Dreieck. Noch einmal zeigt er die anderen Tafeln und weist darauf hin, daß der Zuschauer eine völlig freie Wahl hatte und jede Tafel wählen konnte, sich aber für das Dreieck entschied. Wenn der Künstler die vorher von ihm beschriftete Tafel umdreht, so ist auch hier ein Dreieck zu sehen.
Haben Sie für diesen Trick eine Lösung parat? Sie ist ja so einfach, man muß nur darauf kommen! Verwendet werden Tafeln mit Einlage, also ein uraltes Hilfsmittel, allerdings in multiplizierter Form. Sie benötigen fünf kleinere Schultafeln, dazu vier passende Einlagen. Die Tafeln dürfen keine eingeätzten Linien aufweisen. Sollte das der Fall sein, so nehmen Sie am besten den Tafelrahmen auseinander, entfernen die eigentliche Tafel und setzen eine neue ein, die Sie sich aus gestrichenem Pappkarton selbst gebastelt haben. Tafelfarbe erhalten Sie in jedem besseren Farbengeschäft. Auf alle Fälle sind aus gleichem Material die vier Klappen angefertigt, die lose in den Tafelrahmen passen müssen (Abb. 481). Besser

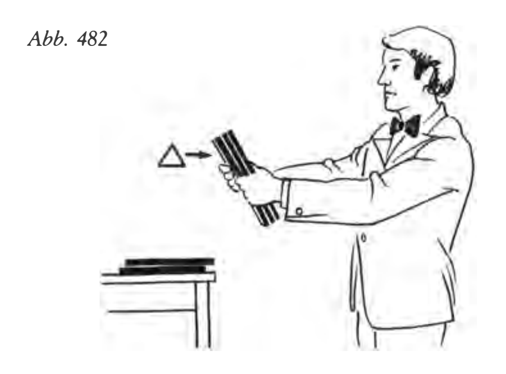


Abb. 481

als Pappe sind dafür Kunststoffplatten geeignet, weil sie sich nicht werfen.
Auf die fünf Tafeln malen Sie mit weißer Tusche – noch besser mit weißer Latexfarbe – jedesmal das gleiche Zeichen, in unserem Beispiel ein Dreieck. Auf die vier Klappen kommen dann die fehlenden Zeichen, also Kreis, Kreuz, Quadrat und Stern. Nach dem Trocknen legen Sie in vier Tafeln je eine Einlage, die fünfte bleibt frei. Wenn Sie nun noch eine größere Tafel und ein Stück Kreide bereitlegen, dann können Sie dieses mentalmagische »Wunder« gleich einmal demonstrieren.
Sie zeigen zunächst die fünf Tafeln vor, wobei Sie diese immer leicht nach hinten geneigt halten, damit die Einlagen nicht herausfallen können. Die Tafel ohne Einlage liegt ganz vorn, so daß Sie mit dem Stapel der übereinanderliegenden Tafeln frei hantieren können, ohne Angst haben zu müssen, daß sich eine Einlage selbständig macht. Nun machen Sie Ihre »Voraussage«, d.h., Sie zeichnen ein großes Dreieck auf die Extratafel und stellen diese mit der Rückseite nach vorn irgendwo ab.
Wieder nehmen Sie die kleinen Tafeln auf. Diesmal drehen Sie die Rückseite nach vorn und halten die Tafeln leicht nach vorn geneigt, so daß die Einlagen nach oben gerichtet sind. In dieser Stellung können Sie die Tafeln einzeln durcheinanderstecken, nichts fällt heraus. Ganz zum Schluß liegt oben wieder die Tafel ohne Einlage. Den ganzen Stapel drehen Sie um, wobei Sie die oberste Tafel nicht sehen lassen dürfen. Der Zuschauer sagt nun, die wievielte Tafel von oben er haben möchte. Am einfachsten ist es, Sie legen den ganzen Stapel erst einmal auf den Tisch. Dann zählen Sie die entsprechende Tafel von oben ab. Das geht so vor sich:
Sagt der Zuschauer »die erste«, so heben Sie einfach die oberste Tafel hoch und lassen deren Einlage in der nächsten Tafel liegen. Sichtbar wird das Dreieck.
Bestimmt der Zuschauer die fünfte, so heben Sie den ganzen Stapel hoch und

zeigen die unterste Tafel vor. Das ist der glücklichste Fall, denn dann können Sie alle anderen Tafeln noch einmal vorzeigen. Achten Sie darauf, die Tafeln dabei immer leicht nach hinten geneigt und mit der Bildseite nach oben zu halten.
In den meisten Fällen wird aber eine Zahl von 2 bis 4 genannt. Zählen Sie die entsprechende Zahl dadurch ab, daß Sie die Tafeln zunächst ganz leicht zur Seite schieben. Dann nehmen Sie, wenn »drei« genannt wurde, ein Päckchen von drei Tafeln hoch und zeigen die unterste (Abb. 482). Da deren Einlage jetzt in der vierten

Abb. 482



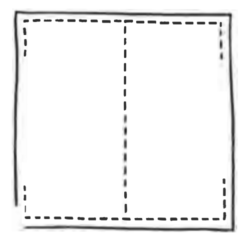
Tafel liegt, sehen die Zuschauer auch diesmal das Dreieck. Das Dreierpäckchen drehen Sie dann mit der Bildseite nach oben und nehmen die Tafeln einzeln ab, indem Sie sie offen auf den Tisch legen. Die Zuschauer sehen dabei die Klappen der anderen Tafeln und damit noch einmal andere Zeichen. Das ist ein wichtiger psychologischer Moment. Sagen Sie dabei bitte nicht: »Wie Sie sehen, sind die Symbole alle verschieden!« – Sagen Sie statt dessen lieber: »Jedes dieser Symbole hätten Sie wählen können, aber nein, Sie wollten ja durchaus die dritte Tafel und wählten damit das Dreieck«.
Es bleibt Ihnen nur noch übrig, die große Tafel umzudrehen und beide Tafeln nebeneinander zu halten.

Schloß und Schlüssel
Das Thema ist alt, in meinem »Großen Buch der Magie« habe ich bereits eine Methode beschrieben, diese hier ist etwas anspruchsvoller. Zunächst wieder der Effekt:
Der Künstler gibt ein kleines Vorhängeschloß (Schnappschloß) und sieben Schlüssel zum Untersuchen. Die Zuschauer stellen fest, daß nur einer davon zum Schloß paßt. Alle Schlüssel werden in einem Hut oder auf dem Tisch durcheinandergemischt. Dabei kommt der Künstler den Schlüsseln nicht zu nahe, er berührt auch später keinen mehr. Ein Zuschauer steckt jeden Schlüssel in einen Briefumschlag und mischt diese nochmals durcheinander. Dabei wendet sich der Künstler ab, er ist voll damit beschäftigt, einem anderen Zuschauer das Schloß durch das Knopfloch seines Revers zu ziehen und einschnappen zu lassen.
Die Umschläge mit den Schlüsseln werden an sieben Zuschauer verteilt, die sie in die Tasche stecken. Jetzt erst wendet sich der Künstler wieder zurück, er hat von alledem nichts gesehen.
Er bittet die sieben Zuschauer aufzustehen, läßt seine »telepathischen« bzw. »hellseherischen« Fähigkeiten spielen und bezeichnet schließlich einen Zuschauer, der ihm seinen Umschlag aushändigen muß. Der Künstler entnimmt diesem den Schlüssel und überreicht ihn dem Zuschauer, der das Schloß im Revers trägt. Der Schlüssel paßt, das Schloß kann geöffnet und entfernt werden. Skeptische Naturen dürfen nun noch einmal alle übrigen Schlüssel prüfen, es paßt tatsächlich nur der eine, den der Künstler herausgefunden hat!
Beachten Sie die Feinheiten dieser Ausführung: Der Künstler nimmt die Schlüssel tatsächlich nur zu Beginn einmal in die Hand, wenn er sie den Zuschauern übergibt, alles andere erledigen die Zuschauer allein. Es fallen also die Methoden auf der Grundlage eines gezeichneten Kuverts, eines magnetischen Schlüssels und auch eines einfachen Schlüsseltausches fort, dann könnten die zurückbleibenden Schlüssel nämlich nicht noch einmal geprüft werden.

Natürlich hat die Sache auch einen Haken, hellsehen können wir nicht! Es muß doch vertauscht werden, sogar zweimal! Allerdings ist das so raffiniert getarnt, daß es nicht zu bemerken ist. Doch gehen wir systematisch vor.
Sie benötigen zwei kleine, gleich aussehende Schnappschlösser, doch mit verschiedenen Schlüsseln, dazu noch sechs andere Schlüssel, die in keins der beiden Schlösser passen. Weiterhin brauchen Sie ein Päckchen Briefumschläge und nicht zuletzt das nötige Geschick – um nicht zu sagen die Frechheit –, um diese einfache Sache als großes Wunder zu verkaufen!
Nun bereiten Sie sich vor. In die rechte Rocktasche stecken Sie die Briefumschläge. Davor, in der gleichen Tasche, liegt das eine Schloß mit geöffnetem Bügel, der dazu passende Schlüssel befindet sich in der rechten Hosentasche. Das zweite Schloß und die übrigen Schlüssel liegen auf dem Tisch.
Die Vorführung kann beginnen. Schloß und Schlüssel übergeben Sie den Zuschauern zum Ausprobieren. Sie werden feststellen, daß nur ein Schlüssel paßt. Alle Schlüssel werden durcheinandergemischt, das Schloß – es muß offen sein – nehmen Sie an sich. Sie halten es in der rechten Hand, mit der Sie in die Rocktasche greifen und die Briefumschläge herausnehmen. Dabei tauschen Sie die beiden Schlösser aus.
Das ist kinderleicht und absolut unverfänglich!
Während die Zuschauer die Schlüssel in die einzelnen Briefumschläge tun, befestigen Sie das Schloß im Revers eines unbeteiligten Zuschauers. Auf die Schlüssel brauchen Sie nicht mehr zu achten, ist doch nach dem Tausch der Schlösser kein Schlüssel mehr dabei, der paßt!
Nachdem die Umschläge an die Zuschauer verteilt sind, geht der eigentliche »Verkauf« los. Irgendein Zuschauer muß bestimmt werden. Ein guter Teil des Erfolges hängt von der Art ab, wie Sie das machen, mimen Sie ruhig etwas den Hellseher. Wenn Sie einen Zuschauer bezeichnet haben, dann lassen Sie sich den Briefumschlag aushändigen. In der Zwischenzeit palmieren Sie mit der rechten Hand den Schlüssel aus der rechten Hosentasche. Sie müssen nun die beiden Schlüssel austauschen, indem Sie den Umschlag in die rechte Hand nehmen und den Schlüssel in die linke schütten, dann scheinbar nach rechts geben und dabei vertauschen.
Ich selbst mache es etwas anders, ich verwende Briefumschläge, die die Klappe an einer Seite haben. Die Linke nimmt den Umschlag und schüttet den Schlüssel in die rechte Hand. In Wirklichkeit halten Sie aber den Schlüssel mit den Fingern im Umschlag fest, statt des herausgeschütteten wird der palmierte vorgezeigt. Den Umschlag mit dem nicht benötigten Schlüssel stecken Sie in die linke Rocktasche. Eventuell kann sich in dieser Tasche noch ein leerer Umschlag befinden, den Sie hinterher herausholen und so ganz nebenbei auf den Tisch werfen.
Selbstverständlich öffnet der »gewählte« Schlüssel das Schloß, während alle anderen nicht passen!

Gedankenübertragung mit Geldscheinen

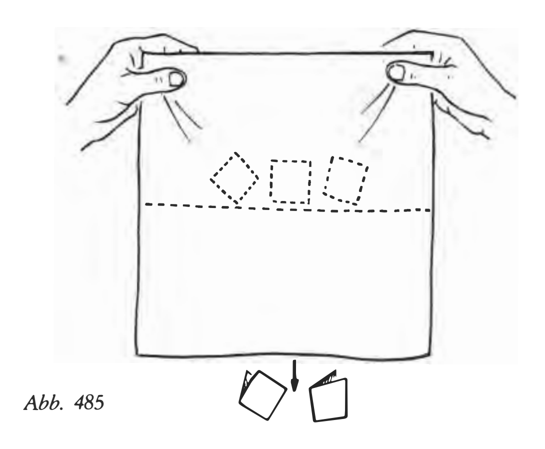
Die Idee zu diesem effektvollen »Experiment« stammt von Ted Annemann, dem »Vater der Mentalmagie«, ich habe lediglich das Hilfsmittel etwas verändert. Verbinden wir diesmal gleich den Effekt mit der Vorführung.
Sie bitten die Zuschauer, Ihnen drei Zehnmarkscheine zu leihen, jeden Schein aber vorher dreimal zusammenzufalten. Da Sie die Scheine gar nicht berühren wollen, nehmen Sie ein Taschentuch, entfalten es und erfassen alle vier Ecken. Dadurch entsteht eine Art Beutel, in den die drei Geldscheine geworfen werden.
Bei dem Taschentuch handelt es sich um ein Doppeltuch, das aus zwei zusammengenähten Taschentüchern besteht. Die punktierten Linien in Abb. 483 stellen die Nähte dar. Sie können erkennen, daß das Tuch zwei Abteilungen besitzt. In eine legen Sie


Abb. 483

vor der Vorstellung drei entsprechend gefaltete Geldscheine. Die Nummern dieser Scheine haben Sie sich auf einen Notizblock geschrieben, am besten innen auf den Deckel oder auf den kleinen Papierstreifen, der stehen bleibt, wenn man die Blätter abreißt.
Dieses Taschentuch ist sorgfältig zusammengelegt, achten Sie beim Auseinanderfalten darauf, daß die Scheine nicht herausfallen. Die vier Zipfel des Tuches nehmen Sie in die linke Hand, mit der rechten greifen Sie in das Tuch hinein und ziehen eine Mitte seitwärts, wodurch das zweite Extrafach aufgesperrt wird (Abb. 484). Dort hinein werfen die Zuschauer nacheinander ihre Geldscheine.


Abb. 484

Nun bitten Sie einen vierten Zuschauer, sich einen Schein zu nehmen. Sie halten ihm den Beutel in gleicher Art hin, nur öffnen Sie diesmal die andere Abteilung, so daß er einen der vorbereiteten Geldscheine nehmen muß. Das Tuch schütteln Sie so aus, daß die zwei übrigen Scheine herausfallen, die drei der Zuschauer aber drinnenbleiben (Abb. 485). Das Tuch knüllen Sie achtlos zusammen und stecken es fort. Die zwei unbenutzten Scheine geben Sie an zwei Zuschauer zurück, den dritten erst nach


Abb. 485

Beendigung des Experimentes. Dabei betonen Sie, daß Sie nicht dafür garantieren können, daß jeder den gleichen Schein erhält, den er auch gab; aber das sei ja nicht wichtig, da jeder Schein denselben Wert hat.
Nun beginnt das Hellsehen bzw. die Gedankenübertragung. Bitten Sie den Zuschauer, der den Schein auswählte, diesen zu öffnen und sich auf die Nummer zu konzentrieren. Sie ergreifen den Notizblock und einen Bleistift und konzentrieren sich auch. Sagen Sie die erste Ziffer bzw. den ersten Buchstaben des ersten Scheines und fragen Sie, ob es stimmt. Verneint der Zuschauer, dann bitten Sie ihn, sich auf die letzte Ziffer zu konzentrieren. Sie nennen nun die letzte Ziffer des zweiten Scheines. Ist die auch nicht richtig, dann kann es nur die letzte Nummer sein. Auf diese Weise erfahren Sie, welcher der gewählte Geldschein ist, und können die entsprechende Nummer »hellsehen«.
Verkaufen Sie den Trick entsprechend. Nennen Sie ruhig noch eine falsche Ziffer mitten in der Zahl, die Sie erst nach verstärkter Konzentration berichtigen. Natürlich haben Sie solche Geldscheine ausgewählt, die verschiedene Anfangs- und Endziffern haben.

Anzeigen-Erraten
Der Magier nimmt eine Zeitung aus der Tasche, entfaltet sie und bittet einen Zu-

schauer, eine Seite mit Kleinanzeigen aufzuschlagen und eine davon herauszuschneiden. Die Zeitung wird hinterher zusammengefaltet und weggesteckt. Obwohl also der Künstler keinen Anhaltspunkt hat, kann er auf dramatische Weise den Inhalt der betreffenden Annonce erraten.
Eine kleine Vorbereitung müssen Sie treffen, bevor Sie diese nette Sache vorführen können. Kaufen Sie sich zwei Zeitungen der gleichen Ausgabe und suchen Sie sich eine Seite heraus, die möglichst viele Kleinanzeigen enthält. Die gleiche Seite schneiden Sie aus der anderen Zeitung heraus und kleben sie in die erste hinein, genau hinter die Originalseite. Dabei wird der linke freie Rand des eingefügten Blattes auf den entsprechenden Rand der nächsten Seite geklebt, die Originalseite bleibt frei. Verfahren Sie dabei sehr sorgfältig, damit sich die beiden Seiten genauestens decken. Nach dem Trocknen falten Sie die Zeitung zusammen und stecken sie in Ihre Tasche. Befinden Sie sich in einem Lokal, dann können Sie die Zeitung auch zwischen die dort ausliegenden schmuggeln oder in einem Zeitungsaufhänger befestigen, die ganze Sache erscheint dann noch improvisierter und damit rätselhafter.
Die Vorführung ist so einfach, daß Sie sich voll und ganz auf den Verkauf konzentrieren können. Nach dem unbedingt notwendigen Einleitungsgespräch über Gedankenlesen und Hellsehen legen Sie die Zeitung auf den Tisch und öffnen sie an der Originalseite mit den Kleinanzeigen. Alle Seiten darunter schlagen Sie nach unten um, damit der Zuschauer beim Schneiden nicht behindert ist. Ein uneingeweihter Zuschauer erhält nun eine Schere und schneidet nach freier Wahl eine Kleinanzeige aus, liest sie durch und steckt sie ein. Währenddessen falten Sie die Zeitung wieder zusammen, wobei Ihnen ein flüchtiger Blick auf die durch das Ausschneiden entstandene Lücke die darunterliegende gleiche Anzeige der Duplikatseite offenbart. Prägen Sie sich den Text möglichst schnell ein, wobei es nicht auf einzelne Worte ankommt, nur der Inhalt entscheidet. Jetzt bitten Sie den Zuschauer, sich auf die gelesene Anzeige zu konzentrieren, während Sie unter größten Anstrengungen Stück für Stück sinngemäß erraten. Zum Schluß muß der Zuschauer seine Anzeige hervorholen und vorlesen, damit die Übereinstimmung für alle sichtbar wird.

Der Buchtest

Zu jedem größeren Mentalprogramm gehört ein Buchtest. Es gibt Hunderte und aber Hunderte verschiedene Ausführungen, doch im Prinzip ist es für das Publikum immer das gleiche: Ein Zuschauer bestimmt eine Seite des Buches, davon eine Zeile und von dieser wieder ein Wort, und ausgerechnet dieses Wort hat der Magier vorher aufgeschrieben!
Der hier beschriebene Test ist klar und einfach, es werden keine Hilfsmittel verwendet, die Seitenzahl wird frei durch Zuruf bestimmt, und es sind auch keine besonderen Fertigkeiten oder Manipulationen erforderlich, Sie können sich also voll dem Verkauf widmen.
Ein Zuschauer nennt eine zweistellige Zahl, die der Vorführende groß auf einen Notizblock schreibt. Durch einen senkrechten Strich teilt er die Zahl in zwei Ziffern und instruiert den Zuschauer, daß die ganze Zahl die Seite bestimmt, die erste Ziffer die Zeile und die zweite das Wort auf dieser Zeile. Den beschrifteten Zettel reißt er ab und legt ihn beiseite. Auf den nächsten schreibt er ein Wort, dann reißt er auch diesen Zettel vom Block und überreicht ihn einem weiteren Zuschauer. Inzwischen hat der erste Helfer die Seite aufgeschlagen, die entsprechende Zeile abgezählt und auf dieser auch das Wort ermittelt, das an der Stelle steht, die durch die zweite Ziffer bestimmt wurde. Laut liest er das Wort vor, z. B. »Lampe«. Der zweite Zuschauer schaut auf den Zettel und liest ebenfalls vor: »Lampe!« Effektvoller geht es kaum noch.

Die Erklärung ist wie bei den meisten guten Sachen recht einfach. Es wird den Zuschauern nicht bewußt, daß für jede Seite ja nur ein einziges Wort in Frage kommt, im Ganzen also nur 90 Wörter. Diese brauchen Sie sich nicht einzuprägen, Sie schreiben sie auf die zweite Seite des Notizblockes. Doch vorher schneiden Sie in diese Seite ein großes, rechteckiges Loch und kürzen die Seite etwas, schneiden unten also einen etwa 2 cm breiten Streifen ab (s. Abb. 486). Um das Loch herum werden die



Abb. 486

fraglichen Wörter geschrieben, schön der Reihe nach, zuerst die Seitenzahl – mit 10 beginnend, bei 99 aufhörend – dahinter das entsprechende Wort. Nennt der Zuschauer eine Zahl mit Null, dann gilt das erste Wort dieser Zeile. Befinden sich in der Zeile weniger Wörter, als die zweite Ziffer angibt, dann wird auf der nächsten Reihe weitergezählt.

Die Vorführung beginnt damit, daß ein Zuschauer das Buch erhält, er nennt auch eine zweistellige Zahl. Sie nehmen den Notizblock zur Hand, klappen den Deckel hoch und schreiben mit Filzstift diese Zahl groß auf die erste Seite. Dann zeigen Sie dem Zuschauer die Zahl vor und erläutern, was er tun soll, also zunächst einmal diese Seite aufschlagen, dann die Reihe abzählen, die der ersten Ziffer entspricht – dabei ziehen Sie zwischen beide Ziffern einen senkrechten Strich – und schließlich auf dieser Zeile das der zweiten Ziffer entsprechende Wort heraussuchen.

Während der Zuschauer beginnt, reißen Sie die erste Seite ab und legen sie beiseite. Jetzt haben Sie Ihre Trickseite vor Augen. Suchen Sie schnell die entsprechende Zahl, das dahinterstehende Wort schreiben Sie durch den Ausschnitt auf die nächste Seite, diese reißen Sie dann auch heraus. Das geht recht leicht, da die Trickseite ja etwas kürzer ist. Das Blatt halten Sie zunächst mit der Schrift nach unten, den Block legen Sie achtlos beiseite.

Die Übereinstimmung am Schluß spielen Sie gut aus, jeder wird Sie für einen Hellseher oder zumindest für einen Gedächtniskünstler halten.

Sie können den Effekt noch erhöhen, indem Sie mehrere Bücher verwenden, aus denen der Zuschauer eins auswählen darf. Sie nehmen z. B. drei Bücher, davon verwenden Sie das mit dem ansprechendsten Titelblatt. Beim Vorzeigen der Bücher legen Sie dieses in die Mitte zwischen die anderen beiden. In den weitaus meisten Fällen wird der Zuschauer nach diesem Buch greifen. Tut er es nicht, dann haben Sie eine »Notlösung« parat. Der ganze Vorgang spielt sich etwa wie folgt ab:

Ausgefächert halten Sie die drei Bücher dem Zuschauer hin und sagen: »Nehmen Sie bitte mit der rechten Hand ein Buch!« Ergreift der Zuschauer das bestimmte, dann ist es gut. Wenn nicht, reden Sie sofort weiter: »Und mit der linken Hand auch noch eins!« Bleibt jetzt das gewünschte Buch in Ihrer Hand zurück, dann geben Sie es einem anderen Zuschauer und arbeiten mit diesem weiter. Nimmt der erste Helfer aber gerade dieses Buch als zweites, dann sprechen Sie ohne zu stocken weiter: »Eins von beiden Büchern geben Sie mir!« Und jetzt ist es egal, welches er Ihnen reicht. Ist es das gewählte, so wird damit gearbeitet, ist es das andere, so behält der Zuschauer das gewünschte Buch in seinen Händen zurück. Dieses Forcieren stammt von Annemann, es ist absolut täuschend, wenn es flott vorgeführt wird. Die Zuschauer wissen ja nicht, was kommt, Sie benutzen

die Methode auch nicht zweimal hintereinander. Wichtig ist, daß Sie sofort ohne zu stocken weitersprechen, als ob es genau so und nicht anders sein müßte.

28. Kapitel Illusionen

Als Illusionen bezeichnet man große Schaustücke, bei denen nicht tote Gegenstände, sondern lebende Menschen oder auch lebende große Tiere wie Löwen, Pferde, Hunde, selbst Elefanten mitwirken. In den Programmen der reisenden Zauberkünstler früherer Zeiten bildeten sie gewissermaßen Paradestücke; später entstanden dann reine Illusionsprogramme. Horace Goldin führte als »Wirbelwind-Hexenmeister« zwanzig bis dreißig solcher Illusionen hintereinander in seinem Programm vor. In jüngster Zeit wurden aus Illusionen effektvoll umrahmte Revuebilder gestaltet. Der dänische Illusionist Dante fing damit an, Kalanag schuf mit seiner großen »Simsalabim«-Revue wohl den Gipfel des überhaupt Erreichbaren. Heute sieht man immer weniger Illusionen. Die großen Bühnen verschwinden, der Magier ist gezwungen, ins Kabarett zu gehen, und dort ist es schon aus technischen Gründen nicht möglich, Großtäuschungen vorzuführen. Lediglich im Zirkus behaupten sie nach wie vor ihren Platz. Unübertrefflicher Meister der großen Zirkusillusionen war der sowjetische Magier Kio, dessen Schau jetzt von seinen Söhnen weitergeführt wird.
Die großen Illusionen sind für den Amateur meist unerschwinglich. Schon die Anschaffung ist zu kostspielig. Die Apparate sind groß, unhandlich und schwer zu transportieren, man benötigt eigene Bühnendekorationen, mitunter speziell präparierte Bühnen – z. B. mit Versenkung – und außerdem noch einen Stab von Mitarbeitern. Trotzdem möchte ich Ihnen hier einige wirksame Illusionen beschreiben, die mit verhältnismäßig wenig Aufwand herzustellen und vorzuführen sind, vielleicht ist auch etwas für Sie dabei.

Zwei spanische Wände

Hier haben Sie eine ideale Erscheinungsillusion, sie benötigt wenig Gepäck, man kann sie nahezu überall vorführen, und außer der Person, die erscheinen soll, wird kein weiterer Assistent benötigt. Auf der Bühne, dem Podium oder im Parkett stehen zwei einfache spanische Wände (Abb. 487). Beide werden von allen Seiten vorgezeigt und dann zu einem Kabinett zusammengestellt, aus dem die Assistentin erscheint. Das Geheimnis beruht auf einem guten Zusammenspiel zwischen Vorführendem und Assistentin, das gründlichst einstudiert werden muß.

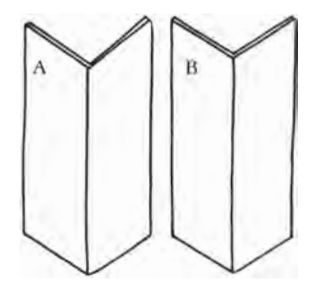


Abb. 487

Von vornherein befindet sich die Partnerin hinter dem Paravent A. Bei einer Bühne mit Vorhang ist das kein Problem, dann steht sie von Anfang an dahinter. Findet die Vorführung auf einem Podium ohne Vorhang statt, dann werden beide Paravents vor den Augen der Zuschauer aufgebaut. Die Assistentin muß dann hinter dem einen Paravent unter Deckung desselben mit auf das Podium laufen.
Bei der Vorführung nehmen Sie zunächst die Wand B auf, falten sie flach zusammen, um sie leer zu zeigen, und breiten sie danach ganz weit aus. Dabei überdeckt für einen Moment die eine Seitenwand den Zwischenraum zwischen den Paravents A

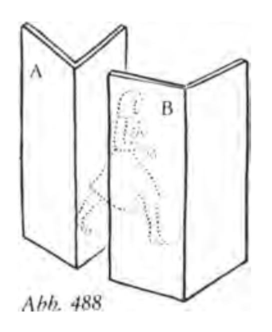
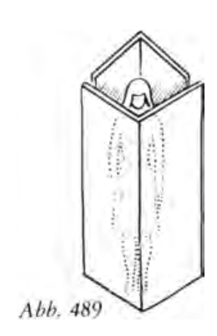


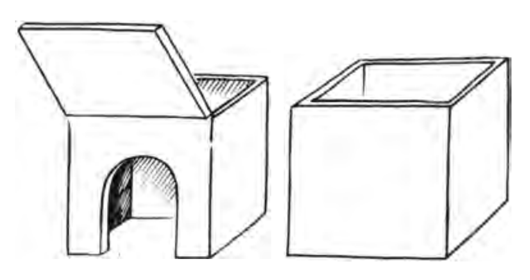
Abb. 488


Abb. 489

und B. Das nutzt die Partnerin aus, sie schlüpft aus der Deckung des Paravents A in die von B (Abb. 488). Sofort falten Sie den Paravent wieder rechtwinklig zusammen und stellen ihn auf. Der ganze Vorgang dauert nur eine Sekunde und fällt den Zuschauern überhaupt nicht auf, sie werden hinterher beschwören, daß die beiden spanischen Wände überhaupt nicht zusammengekommen sind.
Nun nehmen Sie den Paravent A auf, falten ihn flach, breiten ihn auseinander und stellen ihn schließlich von hinten gegen B, so daß eine Art Kabinett gebildet wird (Abb. 489).
Auf Kommando erscheint die Partnerin. Entweder tritt sie seitlich zwischen den beiden Paravents hervor, oder sie stößt gegen den vorderen, so daß er umfällt und flach auf den Bühnenboden zu liegen kommt.
Sie können diesen Effekt noch erweitern, wenn die Partnerin am Körper diverse Gegenstände verbirgt, die zunächst erscheinen. In den Händen kann sie ein großes Glas mit Goldfischen halten, über ihre Schultern können Beutel mit lebenden Tieren, Tüchern, Blumen und anderen Dingen hängen. Ist das Kabinett gebildet, dann stellen Sie einen Hocker daneben, steigen darauf und produzieren von oben die Gegenstände. Als Höhepunkt erscheint zuletzt die Assistentin.

Die Zwei-Kisten-Illusion

Diese Illusion hat viel Ähnlichkeit mit der vorhergehenden, die Trickhandlung ist genau die gleiche. Anstelle der Paravents werden diesmal zwei Würfel verwendet, aus denen die Partnerin erscheint, der Vorgang wird dadurch noch geheimnisvoller.
Verwendet werden zwei Kisten in Würfelform mit einer Kantenlänge von etwa 75 cm, wobei die eine etwas größer ist, so daß sie sich über die andere stülpen läßt. Die größere Kiste besteht nur aus den vier Seitenwänden, die mit Scharnieren verbunden sind, so daß sie sich flach zusammenfalten läßt. Die kleinere hat einen Deckel, außerdem ist in eine Wand ein Loch geschnitten, so groß, daß die Partnerin bequem hindurchkriechen kann (s. Abb. 490).
Bei der Vorführung wird die Seite mit dem Loch immer nach hinten gehalten, die Zuschauer dürfen es nicht zu sehen bekommen.


Abb. 490

Beide Kisten stehen zusammengedrückt gegen einen Stuhl gelehnt auf der Bühne, vorn die kleinere, Loch nach hinten. Außerdem ist der Deckel nach hinten umgeschlagen, so daß er die Öffnung deckt. Es geht auch ohne Stuhl, wenn die Kisten nur ganz wenig aufgeklappt werden, dann stehen sie von selbst. Hinter den Kisten hockt die Assistentin, sie hat nach vorn genügend Deckung.
Bei der Vorführung nehmen Sie zunächst die vordere Kiste auf, falten sie ganz flach, legen sie auf den Boden, so daß man deutlich sieht, daß sie nichts enthalten kann.

Zuletzt stellen Sie sie würfelförmig auf, wobei Sie zuerst den Deckel etwas anheben. Das Aufstellen erfolgt so, daß zwischen der aufgestellten und der zusammengefalteten Kiste kein Zwischenraum ist. Die Assistentin kriecht sofort hinter die aufgestellte Kiste und durch das Loch in sie hinein.
Währenddessen haben Sie schon die andere Kiste vorgezeigt und zusammengefaltet. Auch sie wird zu einem Würfel aufgestellt und dann über die kleinere Kiste gestülpt. Schön ist es, wenn Sie einen weiteren Assistenten zur Verfügung haben, der Ihnen dabei hilft. In diesem Fall genügt auch ein Bühnenarbeiter oder ein Kollege. Beide Kisten können Sie jetzt eventuell noch einmal rundherum drehen, dann schwingen Sie Ihren Zauberstab, der Deckel öffnet sich, die Partnerin erscheint. Beim Heraussteigen helfen Sie ihr, am besten ist es, wenn zwei Personen zufassen und die Dame herausheben. Sie können auch beide Kisten hochheben, so daß die Dame darunter heraustreten kann.

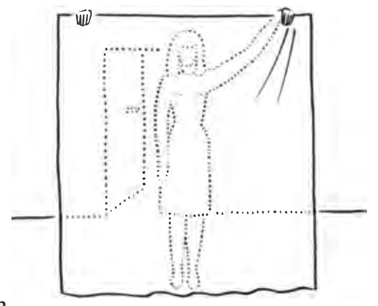
Die verschwundene Dame

Um eine Person verschwinden zu lassen, benötigt man meist recht umfangreiche Apparaturen. Hier beschreibe ich Ihnen eine Variante, zu der Sie nur ein großes Tuch benötigen. Außerdem können Sie dieses Verschwinden auch im Zimmer vorführen, direkt vor der Nase Ihrer überraschten Geburtstagsgäste.
Und so sehen Ihre Zuschauer den Vorgang: Die Dame steht frei im Raum vor dem Publikum. Der Magier überreicht ihr ein großes Tuch, das sie mit beiden Händen erfaßt und ausgebreitet hochhält, so daß sie nicht mehr zu sehen ist. Der Magier erfaßt eine Hand der Dame und leitet sie so ein paar Schritte nach vorn. Dort sagt er seinen Zauberspruch und zieht im gleichen Moment das Tuch fort, die Dame ist verschwunden. Im Rücken der Zuschauer kann sie wieder erscheinen.
Die Seele des Ganzen ist ein geheimes Hilfsmittel, das aus einer Holzleiste und ein paar falschen Fingern besteht. Die Finger können Sie aus Plastelin selbst formen, Zauberapparatehandlungen haben Ähnliches auf Lager. Wichtig ist, daß diese Finger genau wie die der Dame aussehen, Form und Farbe müssen übereinstimmen, auch die Bemalung der Fingernägel. Am einfachsten ist es, wenn die Dame Handschuhe trägt, dann können Sie einen ausgestopften Handschuh verwenden. Die Finger werden an einem Ende der Leiste befestigt (Abb. 491), dann wird die ganze Leiste

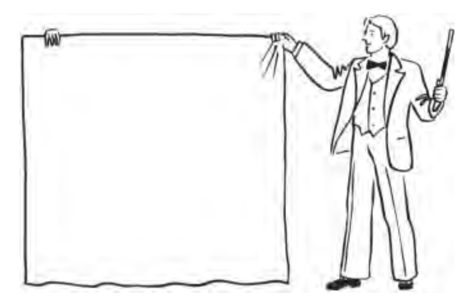


Abb. 491

am oberen Rand des Tuches angebracht. Nähen Sie einfach die obere Kante des Tuches um, so daß ein Saum entsteht, in den Sie die Leiste hineinschieben können. Die Finger werden dann von außen durch das Tuch hindurch auf der Leiste befestigt.
Zur Vorführung müssen Sie sich einen Platz suchen, von dem die Dame unbemerkt nach hinten verschwinden kann. Im Zimmer wäre das eine Tür, die ins Nebenzimmer führt, auf der Bühne wäre es ein Schlitz im Hintergrund oder ein passend stehendes Versatzstück, hinter dem die Assistentin Deckung findet.
Die Dame nimmt Aufstellung, Sie kommen mit dem Tuch dazu. Dabei halten Sie es an der Ecke, an der sich das Leistenende ohne Finger befindet. Die Leiste hängt nach unten, die Finger sind in den Falten des Tuches verborgen. So übergeben Sie das Tuch der Dame. Sie ergreift es mit ihrer linken Hand an der gleichen Stelle. Während sie mit dieser Hand nach oben geht, ergreift die rechte Hand die Ecke mit den Fingern. Dabei achtet sie darauf, daß ihre eigenen Finger von vorn nicht zu sehen sind. Sie hält also nur die Leiste fest und schiebt


Abb. 492

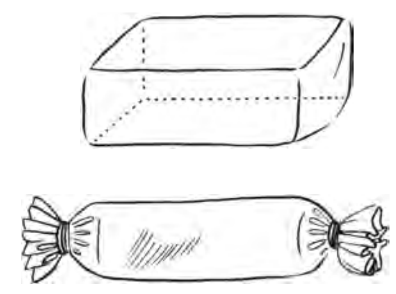
sie nach oben. Von vorn sieht es so aus, als ob sie mit beiden Händen das Tuch ausgebreitet vor sich hält (Abb. 492).
Bitten Sie jetzt die Dame, einige Schritte nach vorn zu treten. Sie tut einen unsicheren Schritt. Sofort schalten Sie sich ein: »Moment, Sie können ja nichts sehen, ich helfe Ihnen!« Dabei greifen Sie mit Ihrer rechten Hand über die linke der Dame, die diese gleichzeitig vom Tuch löst. Sie halten jetzt die Leiste fest. Die Dame ist frei und kann durch die Tür im Hintergrund bzw. durch den Vorhangschlitz verschwinden. Die Zuschauer sehen nach wie vor das ausgebreitete Tuch und die eine Hand, sie glauben ganz sicher, daß sich die Dame noch hinter dem Tuch befindet. Sie gehen jetzt einige Schritte nach vorn (Abb. 493), wobei Sie das Tuch entsprechend mitführen. Das sieht aus, als ob Sie die Dame geleiten würden.


Abb. 493

Jetzt warten Sie einen Moment, dann sagen Sie Ihr Zauberwort. Mit der letzten Silbe ziehen Sie das Tuch zur Seite. Dabei schlagen Sie die obere Kante nach unten direkt hinter die Tuchmitte. Leiste und Finger sind dann von den Tuchfalten verborgen, Sie können das Tuch sogar etwas schütteln. Die Dame ist verschwunden, obwohl die Zuschauer sie kurz zuvor noch »ganz deutlich gesehen haben«. Das ist ein sehr überraschender Effekt, der aber gut einstudiert sein will!

Die Flucht aus dem Papiersack

Entfesselungs-Illusionen sind nach wie vor recht beliebt, die »Fluchtkiste« befindet sich seit vielen Jahren unverändert im Repertoire vieler prominenter Zauberkünstler. Leider erfordern Illusionen dieser Art ein recht umfangreiches Gepäck, deshalb sind sie für den Amateur auch nur bedingt geeignet. Statt eines massiven Koffers oder einer Kiste kann man aber auch einen Sack verwenden, und dann hat man kaum noch Gepäck, da der sich ja ganz klein zusammenfalten läßt. Von den vielen Methoden, aus einem fest verschlossenen Sack zu entweichen, beschreibe ich Ihnen hier eine, die recht einfach vorzuführen und außerdem verhältnismäßig unbekannt ist.
Sie benötigen dazu einen großen Papiersack. Den können Sie sich selbst aus Packpapier zusammenkleben. Er soll einen quadratischen Boden haben und so lang sein, daß Sie darin Platz haben und er


Abb. 494

außerdem mit einem Band fest verschnürt werden kann (s. Abb. 494). Außerdem benötigen Sie 2 gleiche Bänder, etwa 70 cm lang. Da die Entfesselung nicht vor den Augen der Zuschauer erfolgen kann, müs-

sen Sie noch für eine Abdeckung sorgen. Führen Sie die Illusion zu Hause vor, dann können Sie das Nebenzimmer benutzen, die Tür wird geschlossen, und nach dem Öffnen sind Sie befreit. Auf der Bühne oder dem Podium ist am besten eine spanische Wand, die Sie vor den Blicken der Zuschauer verbirgt. Da das wieder mit Gepäck verbunden ist, empfehle ich ein großes Tuch, das von zwei Helfern hochgehalten wird und Sie ebenfalls verbirgt.
Und nun zur Ausführung. Zunächst lassen Sie den Papiersack genau untersuchen. Dann steigen Sie hinein und bitten einen oder zwei Helfer aus dem Publikum, die Öffnung des Sackes zu verschließen. Zu dem Zweck nehmen sie ein Band – das andere steckt wohlverwahrt in Ihrer Tasche – und binden den Sack zu. Geben Sie von innen Ihre Anweisungen, also zunächst 3- oder 4mal umwickeln und dann 3 oder 4 Knoten schlagen. Wenn das geschehen ist, wird der Paravent aufgestellt bzw. das Tuch ausgebreitet. Unter dieser Deckung geschieht es. Sie nehmen aus der Tasche ein kleines Taschenmesser, das superscharf geschliffen ist. Auch ein Rasiermesser ist gut geeignet, eine Rasierklinge geht unter Beachtung der nötigen Vorsicht ebenfalls. Stechen Sie das Messer so dicht wie möglich an der Umbindung durch den Sack, dann schneiden Sie durch das Papier hindurch die Schnur entzwei. Nun ist der Weg frei, und Sie können aus dem Sack kriechen. Draußen angekommen, stecken Sie das Messer und die Reste der zerschnittenen Schnur weg, nehmen dafür das andere Band aus der Tasche und binden den Sack wieder zu, genauso, wie Sie es angeordnet hatten: Dreimal herumwickeln und dann drei Knoten schlagen! Mit dem Sack in der Hand treten Sie hinter der spanischen Wand hervor. Der Sack hält jeder Prüfung stand, das kleine Loch wird niemand beachten.
Eine Variation zu obigem Trick ist der »Knallbonbon«. Dabei verwenden Sie keinen Sack, sondern eine geklebte Papierröhre in der entsprechenden Größe. Deren Herstellung ist bedeutend einfacher als die eines Sackes. Zunächst wird eine Seite zugebunden, dann klettern Sie hinein. Jetzt wird auch die andere Seite verschlossen, so daß das Ganze wie ein riesengroßer Knallbonbon aussieht (s. Abb. 494.). Diesmal liegen Sie auf der Erde. Die Befreiung ist die gleiche wie bei der ersten Ausführung, Sie zerschneiden von innen eines der Bänder, klettern hinaus und verschließen die Öffnung wieder mit einem Duplikatband.

Die zersägte Jungfrau

Das ist das Paradestück aller großen Illusionisten. Der Pole Horace Goldin machte diesen Trick populär. Er ließ die in einer Kiste steckende Frau zunächst mit einer Schrotsäge zerteilen, später benutzte er dazu sogar eine Motor-Kreissäge. Diese Methoden sind für uns natürlich viel zu aufwendig, trotzdem brauchen wir auf diesen schaurig-schönen Effekt nicht zu verzichten. Folgende Methode läßt sich ohne große Schwierigkeiten verwirklichen. Sie benötigen dazu eine Kiste. Zweckmäßig ist es, zwei halbe Kisten zu verwenden, die zu jeder Vorstellung mit dünnen Brettern verbunden werden. Das Sägen geht dann leicht, und Sie können die gleiche Kiste immer wieder von neuem verwenden, brauchen nur die Verbindungsbrettchen zu erneuern. Die beiden Kistenteile werden je auf einen Stuhl gestellt. Sie können auch zwei kleine Böcke verwenden, nur müssen die Kistenteile dann auf diese fest angeschraubt oder genagelt werden. An den Enden der Kisten befinden sich Öffnungen, so daß die Assistentin auf einer Seite den Kopf und auf der anderen die Füße durchstecken kann. Die verwendete Säge soll ein möglichst schmales Sägeblatt haben. Das ist alles, der Rest liegt in der Vorführung. Die Assistentin legt sich in die Kiste, die Sie natürlich vorher als leer vorgezeigt haben. Kopf und Füße steckt sie durch die Öff-

nungen, so daß man sie jederzeit sehen kann. Sie selbst stellen sich hinter die Kiste und beginnen mit der Zersägung. Wenn Sie die Kiste etwa zur Hälfte durchgesägt haben, stößt die Dame einen kleinen Schrei aus. Sofort hören Sie mit dem Sägen auf, gehen um das Fußende der Kiste herum und schauen nach, ob »alles in Ordnung ist«. Fragen Sie die Dame, wie sie sich fühlt, sie antwortet beruhigend, also gehen Sie wieder zurück und sägen weiter. Während dieses kurzen Zwischenspiels ist alles passiert. Wenn Sie sich nämlich vor die Kiste stellen, dann achten Sie darauf, daß Ihr Körper die Füße der Dame gegen Zuschauersicht deckt. Diesen Moment nutzt die Dame aus, zieht ihre Füße in die Kiste hinein, hebt sie über das Sägeblatt hinweg und schiebt sie wieder durch die Öffnung hinaus. Der Körper der Assistentin befindet sich also jetzt über dem Sägeblatt (s. Abb. 495).

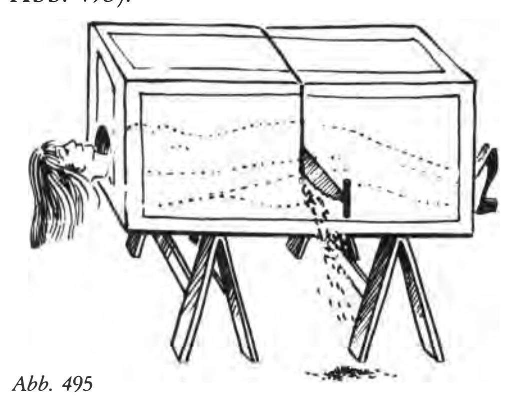


Abb. 495

Nun können Sie die Zersägung fortsetzen, bis die Säge die Kiste völlig durchdrungen hat. Wird der Deckel, bzw. die beiden halben Deckel, geöffnet, so steigt die Dame unverletzt heraus.
Dazu noch ein paar Tips:
Verwenden Sie eine möglichst hohe Kiste, so daß die Dame genügend Bewegungsfreiheit hat. Eine zierliche, bewegliche Assistentin ist bei diesem Trick natürlich ein Vorteil.
Die Zähne in der Mitte des Sägeblattes können Sie stumpf feilen, die Dame kann sich dann kaum verletzen oder mit ihrer Kleidung an der Säge hängenbleiben. Zum Sägen selbst werden ja nur die äußeren Teile der Säge verwendet.
Wenn Sie den ganzen Aufbau auf einer mit Rollen versehenen Plattform vornehmen, dann können Sie die Vorführung noch effektvoller gestalten. Sägen Sie wieder bis zur Mitte der Kiste, dann hören Sie auf. Jetzt drehen Sie die ganze Apparatur so, daß die Füße der Dame zu den Zuschauern zeigen, wobei die Assistentin ihre Füße bewegt, damit man sieht, daß sie auch echt sind. Jetzt wird die Kiste entgegengesetzt gedreht, so daß der Kopf zu den Zuschauern weist. Ihre Partnerin spricht einige Worte, damit man sieht, daß auch der Kopf echt ist. Während dieser Zeit zeigen die Füße nach hinten und sind von den Zuschauern nicht zu sehen, so daß die Trickhandlung durchgeführt werden kann. Das ist die einfachste Methode der zersägten Dame, die ich kenne, und es ist nicht die schlechteste!

Der Gang durch eine Frau

Wer sich scheut, die etwas makabre »Zersägung« in sein Programm aufzunehmen, dem sei dieser Durchdringungseffekt empfohlen. Er ist neuartig, verblüffend und mit recht wenig Gepäck zu verwirklichen. Fünf Stühle werden auf der Bühne nebeneinandergestellt, Ihre Assistentin legt sich quer darüber. Jetzt stellen Sie zwei kleine spanische Wände davor, sie decken zwar den Körper der Dame, doch die Beine und der Kopf schauen auf beiden Seiten hervor. Von hinten treten Sie an die Dame heran, ziehen den mittelsten Stuhl heraus und gehen einfach nach vorn durch die Dame hindurch! Wenn Sie jetzt die Wandschirme auseinanderschieben, sehen die Zuschauer, daß Sie vor der Dame stehen, die nach wie vor auf den Stühlen liegt.
Das Geheimnis liegt in einem Paar falscher Füße, die denen der Dame genau gleichen

Abb. 496

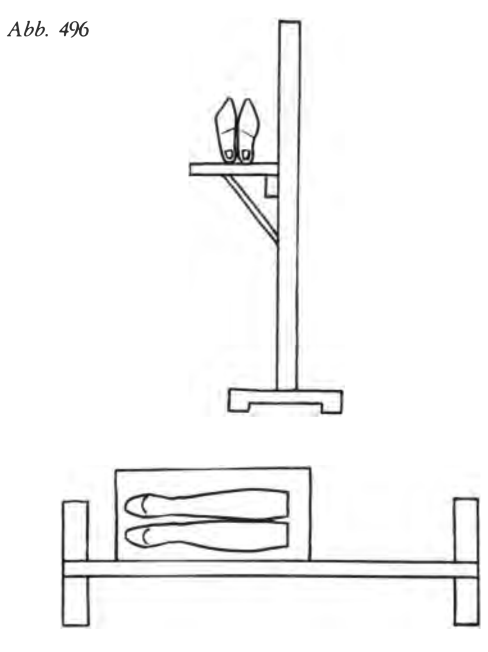


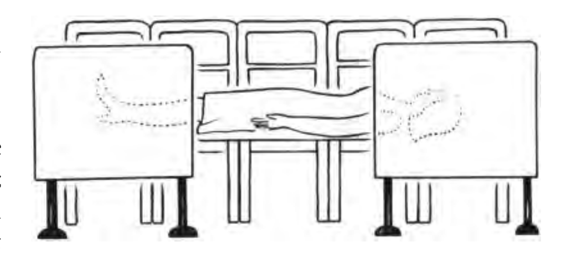
Abb. 497

müssen. Verwenden Sie Beinattrappen, wie sie in Strumpfgeschäften verwendet werden und natürlich ein genau gleiches Paar Schuhe, wie es die Dame trägt. Dieses Fußpaar liegt auf einer Art Servante auf der Rückseite eines der verwendeten Wandschirme. Abb. 496 zeigt das von der Seite, Abb. 497 von oben. Die Vorführung ist recht einfach, aber Sie benötigen einen weiteren Gehilfen, der genau weiß, was er zu tun hat.

Zunächst stellen Sie fünf Stühle nebeneinander auf, dann bitten Sie die Dame herein, die auf dem mittleren Stuhl Platz nimmt. Sie gehen in die Kulisse und holen einen Wandschirm, während Ihr Assistent gleichzeitig mit dem zweiten Schirm von der anderen Seite erscheint. Währenddessen hat sich die Dame auf den Stühlen ausgestreckt. Die Wände werden so vor die Stühle gestellt, wie es Abb. 498 zeigt, die Mitte der Dame ist sichtbar, während Kopf und Füße verdeckt sind. Sie begeben sich an das Kopfende, der Assistent zu den Füßen, dann werden die Wände zusammengeschoben, so daß die Situation nach Abb. 499 entsteht. Dabei passiert folgendes: Der Assistent legt die falschen Füße von der Servante auf den Stuhl, dann erst schiebt er den Wandschirm nach vorn. Gleichzeitig zieht die Dame ihre Beine an. Die Zuschauer sehen nur die falschen Füße, die sie für die echten der Dame halten, während diese durch den Wandschirm gedeckt sind. Sie treten nun von hinten an die Dame heran und nehmen den mittelsten Stuhl fort. Bevor Sie jetzt nach vorn treten, zieht die Dame ihre Füße so weit wie möglich an den Leib, wobei sie sich an den Stühlen festhalten kann. Dadurch wird Platz für den Durchgang geschaffen. Befinden Sie sich vor der Dame – natürlich noch hinter dem Wandschirm –, so streckt die Dame die Füße zunächst wieder etwas aus, um sie beim Seitwärtsschieben der beiden Wandschirme wieder ganz lang zu machen.

Der Assistent nimmt wieder die eine Wand fort, wobei er die Füße wieder auf die Servante legt, während Sie die andere Wand gänzlich zur Seite schieben. Die Dame ist in ganzer Länge zu sehen und kann sich unversehrt von ihrem Lager erheben.

Abb. 498



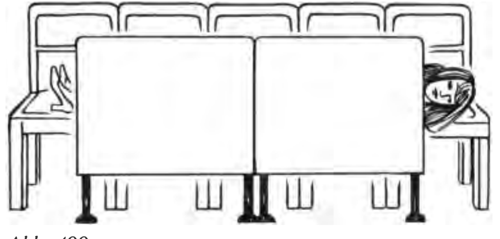


Abb. 499

29. Kapitel
Gemischte Kost

Der Zauberstab erscheint

Ob der moderne Zauberkünstler einen Zauberstab benutzen soll oder nicht, darüber gehen die Meinungen auseinander. Es wäre aber schade, wenn er ganz verschwinden würde, es umgibt ihn der Nimbus des Geheimnisvollen, das er seit Urzeiten verkörpert. Hermes, der olympische Götterbote, trug ihn, Moses teilte mit ihm das Meer und schlug Wasser aus den Felsen, Odin, der germanische Göttervater, benutzte ihn, und Oberon, der Zwergenkönig, zauberte mit seinem Lilienstab. Später wandelte er sich zum Symbol der Macht, als Zepter der Könige und Kaiser kennen wir ihn und als Marschallstab der Feldherren.

Ob Sie einen Zauberstab verwenden oder nicht, muß ich Ihnen überlassen. Auf alle Fälle muß er zu Ihrem Stil passen. Für einen Manipulator ist er undenkbar, für einen humoristischen Zauberer brauchbar, für die Kindervorstellung unersetzbar!

Als »unmagisch« empfinde ich es, den Stab einfach vom Tisch zu nehmen. Viel schöner ist es, wenn er am Anfang des Programmes geheimnisvoll erscheint. Stellen Sie sich folgendes vor: Der Magier greift in die Tasche, holt seine Geldbörse hervor und zieht mit spitzen Fingern daraus seinen Zauberstab hervor. Wohlgemerkt einen massiven Stab, wie er durch Klopfen auf den Tisch beweist.

Es gibt zwei Methoden, diesen Trick vorzuführen. Bei der ersten wird der im linken Ärmel verborgene Stab durch ein Loch im Boden der Börse geschoben und mit der rechten Hand herausgeholt. Dieser Trick ist verhältnismäßig leicht zu durchschauen, da die linke Hand recht unnatürlich gehalten werden muß.

Bei der zweiten Methode befindet sich der Stab im rechten Ärmel und wird von dort beim scheinbaren Herausholen erst in die Börse eingeführt. Das Stabende wird von der linken Hand durch den Stoff der Geldbörse hindurch festgehalten. Die rechte Hand streift ein kleines Röhrchen, das wie ein Stabende aussieht, nach oben über den Stab bis zum anderen Ende, wodurch die Täuschung erzielt wird, als wachse der Stab regelrecht aus der Börse heraus. Diese Methode gestattet eine wesentlich ungezwungenere Haltung der linken Hand, und wenn das Herausziehen des Stabes waagerecht erfolgt, kann auch die rechte Hand natürlich gehalten werden.

Aus diesem Grunde verwende ich die zweite Methode, allerdings in einer veränderten Form, so daß jeder Verdacht, der Stab käme aus dem Ärmel, im Keime erstickt wird. Die Geldbörse, ein kleines Täschchen mit einem Bügel als Verschluß, ist speziell präpariert. Im Innern befindet sich fest montiert eine Röhre und in dieser wiederum ein Ende eines Zauberstabes, so lang, wie es gerade noch hineinpaßt (Abb. 500). Auf alle Fälle sollte nicht nur das weiße Ende, sondern noch ein Stückchen des schwarzen Stabes zu sehen sein. Mit Hilfe eines Fadens wird das Stabende so in

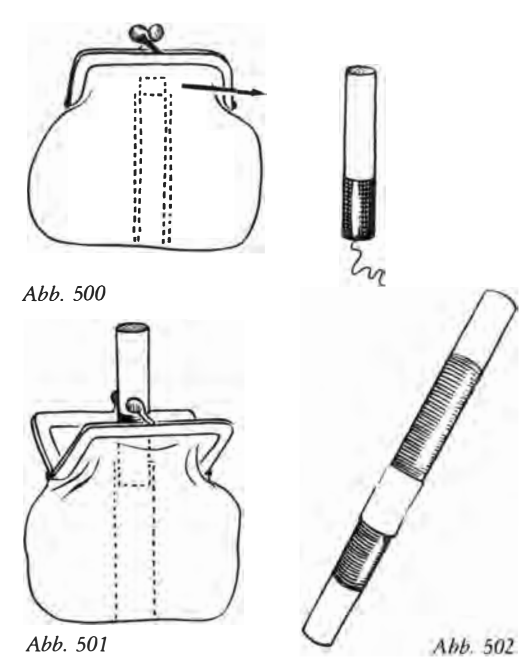


Abb. 500

Abb. 501

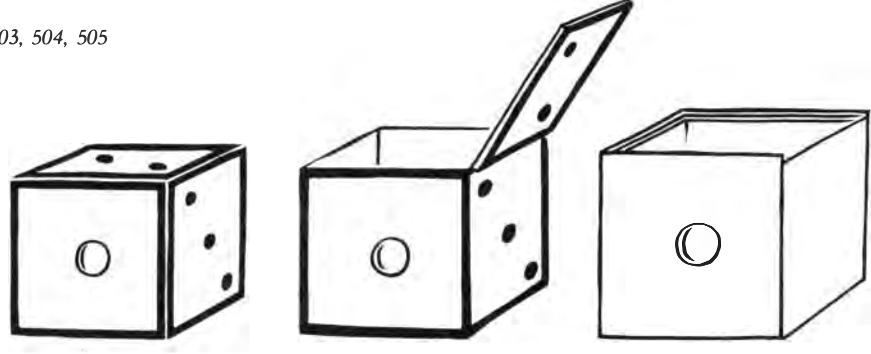
Abb. 502

der Röhre befestigt, daß man es fast ganz herausziehen kann, daß es aber nie völlig herausrutscht (Abb. 501).
Im rechten Ärmel befindet sich der massive Stab, auf dessen unteres Ende die kleine weiße Hülse aufgeschoben ist (Abb. 502). Mit dem Stab im Ärmel treten Sie auf. Die linke Hand holt die Geldbörse aus der Tasche und öffnet sie. Dabei sprechen Sie von Ihrem kostbaren Zauberstab, den Sie möglichst sicher aufbewahren wollen und deshalb in Ihrer Geldbörse unterbringen.
Bei diesen Worten greift die rechte Hand schon zu und zieht das in der Börse befindliche Stabende so weit wie möglich hervor. Die Finger der linken Hand halten das Ende durch den Stoff hindurch fest, so daß es nicht wackeln oder zurückrutschen kann. So zeigen Sie das Ganze vor. Man sieht Ihre leere linke Hand, die Börse mit einem Stück des Stabes und außerdem die rechte Hand weit von Börse und Stab entfernt.
Neigen Sie die Börse nach rechts, so daß der Stab waagerecht steht. Ihre rechte Hand greift zu, sie deckt das Stabende für einen Moment, und dabei passiert dreierlei:
1. Das Stabende wird in die Röhre zurückgeschoben.
2. Der Stab aus dem Ärmel wird in die Börse eingeführt und dort von den Fingern der linken Hand durch den Stoff hindurch festgehalten.
3. Die Finger der rechten Hand ergreifen das kleine Röhrchen auf dem Stab und bewegen es nach rechts.
Für die Zuschauer sieht es aus, als ob der eben erst zu einem kleinen Teil sichtbare Stab zu voller Größe anwächst. Ist die rechte Hand mit dem Röhrchen am Stabende angekommen, gibt die linke den Stab in der Börse frei, und er kann herausgezogen werden. Die Börse wird verschlossen und weggesteckt, mit dem Stab klopfen Sie zum Beweis seiner Festigkeit auf den Tisch. Wenn Sie wollen, können Sie das Röhrchen abpalmieren und den Stab zum Untersuchen geben.

Der neue Teufelswürfel

Das Thema zu diesem Kunststück ist alt, die folgende Ausführung dagegen völlig neu. Der Magier zeigt einen großen, durchbohrten Würfel, durch dessen Bohrung ein Band läuft. Es geht einwandfrei hindurch, man kann den Würfel von allen Seiten zeigen und das Band hin- und herziehen. Über den Würfel wird eine Hülse ohne Deckel und Boden gestülpt, die zwei Löcher hat, durch die die Enden des Bandes hindurchgesteckt werden. Zwei Zuschauer halten das Band, Würfel und Hülse werden nochmals von allen Seiten gezeigt und auf dem Band hin- und hergeschoben. Trotzdem braucht der Künstler nur einmal kurz dagegenzuklopfen, und schon fällt der Würfel vom Band befreit aus der Hülse heraus. Die Zuschauer können ihn nach Herzenslust untersuchen, es ist nichts zu entdecken.
Die Requisiten können Sie sich mit etwas Bastlertalent selbst herstellen. Sie benötigen:
1. Der Würfel. Er ist ganz normal, aus Holz oder Pappe gearbeitet, 8 bis 10 cm Kantenlänge, möglichst weiß mit schwarzen Punkten und an den Kanten schwarz abgesetzt. Von der 1 zur 6 führt ein Loch hindurch, so groß wie die Würfelpunkte (Abb. 503).
2. Ein Würfelkaschee. Es ist aus dünnem, festem Karton, Sperrholz oder Plastikmaterial gearbeitet und besteht eigentlich nur aus den vier Seiten 1, 3, 6, 4. Die Seite mit der 2 ist nur an einer Kante scharnierartig befestigt und bildet eine Art Deckel, die Seite mit der 5 fehlt. In den Seiten 1 und 6 ist ebenfalls ein Loch angebracht (Abb. 504). Dieses Würfelkaschee paßt genau über den Würfel und genau in die äußere Hülse hinein.
3. Die äußere Hülse. Sie besteht aus vier Seiten, wovon zwei ebenfalls durchlöchert sind. Die Hülse ist außen mit einem gemusterten Material überzogen und innen schwarz gestrichen. An einem Ende ist an

Abb. 503, 504, 505



drei Wänden ein schwarzer Pappstreifen als Anschlag angeklebt, während die vierte Wand glatt und etwa 2 mm kürzer ist (Abb. 505). Wird die Hülse über das Würfelkaschee gestülpt, so stößt dieses gegen die Anschlagleisten. Lediglich der Deckel ist etwas kleiner und paßt hindurch. Er läßt sich nach außen herumklappen und an die Außenwand der Hülse anlegen. Da er innen mit dem gleichen Material wie die Hülse beklebt ist, ist er praktisch unsichtbar.
Vor der Vorführung ziehen Sie das Band durch das Würfelkaschee, dann stülpen Sie dieses über den Würfel. Abb. 506 zeigt

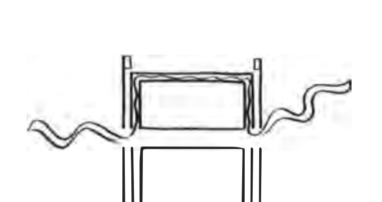


Abb. 506

Würfel, Kaschee und drübergestülpte Hülse im Schnitt, Sie können die Führung des Bandes deutlich erkennen. Den Würfel mit dem aufgesetzten Kaschee können Sie einwandfrei vorzeigen, können das Band hin- und herziehen, es wird nichts Verdächtiges zu sehen sein, die schwarzen Kanten decken sogar die Zwischenräume zwischen Würfel und Kaschee. Den Deckel des Kaschees müssen Sie natürlich festhalten.
Nun zeigen Sie die Hülse vor, stellen den Würfel auf den Tisch und fädeln die Bandenden durch die Löcher der Hülse. Zuletzt wird sie über den Würfel gestülpt. Achten Sie dabei auf die richtige Lage, das Scharnier der Hülse muß an der gekürzten Seite der äußeren Hülse zu sehen sein.
Wieder ziehen Sie das Band hin und her und fordern die Zuschauer auf, die beiden Bandenden nicht aus den Augen zu iassen. Eventuell können sogar zwei Zuschauer festhalten. Ihre Aufgabe ist es jetzt, den Deckel der Würfelhülse nach außen umzuklappen, so daß er sich an die Außenwand der äußeren Hülse anlegt. Das läßt sich völlig unbemerkt machen, wenn Sie das in Abb. 507 angegebene Schema beachten:

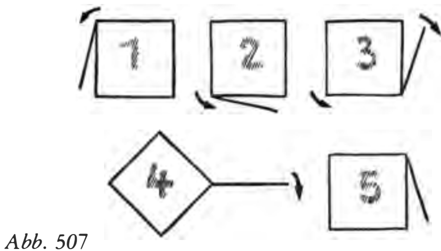


Abb. 507

1. Drehen Sie die Hülse nach vorn, so daß der Würfel (Deckel des Kaschees) zu sehen ist, das Scharnier ist oben.
2. Die Hülse wird weiter nach vorn gedreht, so daß der Deckel nach unten kommt.
3. Beim Weiterdrehen löst sich der Deckel und klappt hinten herunter. Ihre beiden Hände decken den Vorgang nach links und rechts, von vorn ist sowieso nichts zu bemerken.
4. und 5. Beim Weiterdrehen legt sich die Klappe hinten an die Außenwand, die Oberseite des Würfels zeigt nach oben.

Bis hierher haben Ihre Finger den Würfel immer festgehalten, damit er nicht aus der Hülse rutschen konnte, von jetzt an brauchen Sie nur noch die umgelegte Klappe gegen die Außenseite zu pressen. Sobald Sie den Würfel loslassen, fällt er unten aus der Hülse heraus. Er hat anscheinend das Band durchdrungen, das nach wie vor durch die Löcher der Hülse läuft. Sie kippen die obere Öffnung der Hülse nach vorn und lassen die Zuschauer hindurchsehen, sie werden lediglich eine leere Hülse sehen, da das Würfelkaschee durch die kleinen Anschlagleisten völlig verdeckt ist. Das Band läuft mitten durch die Hülse, ziehen Sie es langsam heraus und legen Sie Band und Hülse ab. Den Würfel können Sie zum Untersuchen geben, er ist ja tatsächlich unpräpariert. An Hülse und Band haben die Zuschauer erfahrungsgemäß wenig Interesse, da sie in beiden keine Präparation vermuten.

Der kletternde Würfel

Drei Würfel sind im Spiel, ein weißer und zwei blaue, außerdem eine Röhre, die völlig leer ist. Die Würfel werden zu einer Säule aufgebaut, unten steht der weiße. Nun kommt die Röhre darüber, ein magisches Wort, und nach dem Abziehen erweist sich, daß der weiße Würfel nach oben geklettert ist, er befindet sich jetzt zwischen den beiden blauen. Wieder kommt die Hülse darüber, unsichtbar klettert der Würfel noch weiter, so daß er jetzt ganz oben steht. Zuletzt wird die Röhre wieder leer gezeigt.
Außer den bereits genannten Gegenständen benötigen Sie noch einen vierten Würfel, der ebenfalls blau ist. Die Würfel können aus massivem Holz hergestellt sein, die Röhre wird aus Pappe gefertigt, sie muß sich leicht über die Würfel schieben lassen und so lang sein, daß sie bequem vier Würfel bedeckt.
Zu Beginn steht die Hülse auf dem Tisch, unter ihr befindet sich ein blauer Würfel.

Abb. 508

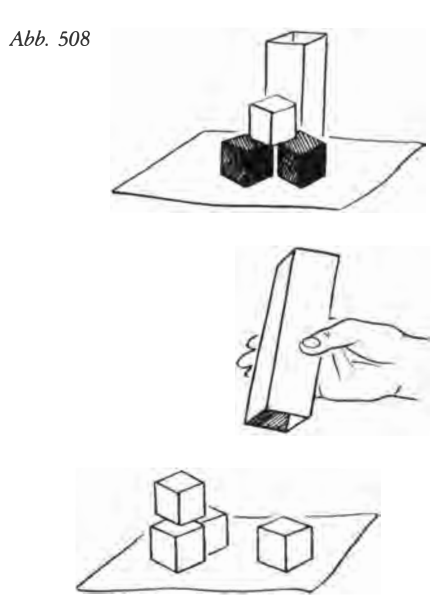
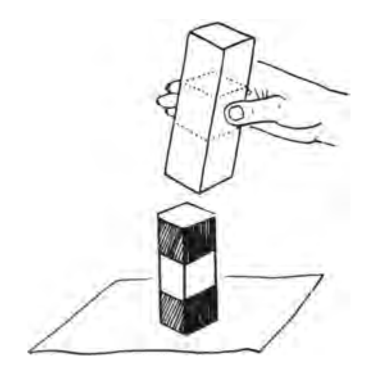


Abb. 509

Die anderen drei Würfel sind zu einer kleinen Pyramide davor aufgebaut. Abb. 508 zeigt den Aufbau, wie ihn die Zuschauer sehen.
Sie beginnen die Vorführung damit, daß Sie die Röhre leer zeigen. Heben Sie sie nach oben weg, der vierte Würfel bleibt hinter der Pyramide auf dem Tisch stehen, er ist von vorn nicht zu sehen. Abb. 509 zeigt das in Seitensicht. Ist die Röhre einwandfrei als leer ausgewiesen worden, wird sie wieder auf den Tisch gestellt, natürlich auf den vierten blauen Würfel zurück. Nun können Sie die anderen drei Würfel als massiv und unpräpariert vorzeigen, dann werfen Sie sie in die Röhre, zunächst den weißen, gefolgt von den beiden blauen.
Wenn Sie die Röhre wieder entfernen, so müssen Sie den obersten Würfel heimlich mitnehmen. Heben Sie die Röhre langsam, aber gleichmäßig an. Ist der dritte Würfel zur Hälfte sichtbar, drücken Ihre Finger die Röhre etwas zusammen und klemmen dadurch den vierten Würfel fest (Abb. 510). Die Röhre stellen Sie wieder auf den Tisch, von oben werfen Sie die drei sichtbaren Würfel hinein, zuerst einen blauen, dann den weißen, zuletzt den zweiten blauen. Für

Abb. 510



die Zuschauer befindet sich jetzt der weiße Würfel in der Mitte. Doch wenn Sie beim Abnehmen der Röhre den obersten Würfel wieder heimlich mitnehmen, scheint der weiße nach oben gewandert zu sein. Die Hülse stellen Sie vorerst auf den Tisch, die Würfel zeigen Sie noch einmal vor und bauen sie wieder übereinander auf, so daß Sie zuletzt auch die Hülse hochnehmen und vorzeigen können, während der vierte Würfel gut getarnt auf dem Tisch stehen bleibt.

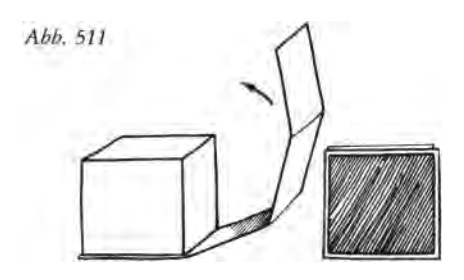
Der Schwerkraftwürfel

Dieser Trick ist im Effekt dem vorhergehenden ähnlich, diesmal wandert ein Würfel innerhalb einer Säule von oben nach unten, er folgt also der Schwerkraft. Die Ausführung allerdings ist eine völlig andere. Verwendet werden drei Würfel, zwei gelbe und ein blauer, außerdem eine Röhre zum Bedecken der Würfel, wobei in diesem Fall die Röhre tatsächlich nur so hoch wie die drei übereinanderstehenden Würfel ist. Im einzelnen benötigen Sie folgende Gegenstände:

1. Drei gelbe Würfel.
2. Einen blauen Würfel.
3. Eine blaue Würfelhülse.
4. Die große Röhre.
5. Ein Kästchen, das alle Utensilien aufnehmen kann.

Sehen wir uns zunächst die Würfel an. Verwendet werden Holzwürfel von beliebiger Größe. Aus starkem Karton schneiden Sie sich Streifen in der Würfelbreite, die um je einen Würfel herumgeklebt werden. Diesen Mantel verschieben Sie vor dem Festwerden des Leimes 1 bis 2 mm nach unten. Dadurch entsteht auf der einen Seite eine Vertiefung, auf der anderen ein Rand (Abb. 511). Stellen Sie drei Würfel übereinander, so greifen Erhöhung und Vertiefung ineinander und die Würfel bilden eine fugenlose, seitlich nicht verschiebbare

Abb. 511



Säule. Die fertigen Würfel werden zunächst schwarz gestrichen. Oben und unten bleiben sie so, die vier Seiten werden mit aus Buntpapier geschnittenen Quadraten beklebt, die etwas kleiner als die Würfelfläche sind. Es entstehen also farbige Würfel mit schwarzen Rändern. Überziehen mit farblosem Lack erhöht die Lebensdauer.

Die Würfelhülse (3) wird aus dem gleichen zähen Karton geklebt und paßt genau über die gelben Würfel. Sie muß sich leicht verschieben lassen, darf aber nicht von allein abfallen. Diese Hülse wird genauso dekoriert wie der blaue Würfel. Befindet sie sich über einem gelben Würfel, so sieht dieser wie ein blauer aus, nur daß er etwas dicker ist. Das fällt aber nicht auf, da dieser Würfel dunkel (blau) gehalten ist und die anderen hell (gelb).

Die Röhre (4) wird aus kräftiger Pappe oder Sperrholz hergestellt, von außen nett dekoriert, innen schwarz gestrichen. Ihre Innenmaße sind so gehalten, daß sie gerade über den Würfel mit aufgesteckter Hülse paßt, ihre Länge beträgt 2 cm mehr als die drei übereinanderstehenden Würfel. Im Innern ist ein Pappstreifen eingeklebt, der

aus dem gleichen Material wie die Würfelhülse besteht. Dieser Streifen ist 2 cm breit, sein Abstand zum Hülsenrand beträgt auf einer Seite eine Würfelhöhe, auf der anderen die doppelte Würfelhöhe (Abb. 512).
Das Kästchen ist ein einfacher Holzkasten mit Stülp- oder Scharnierdeckel, der so groß ist, daß er alles Zubehör aufnehmen kann. Von außen wird auch er je nach Geschmack dekoriert.
Zur Vorbereitung stellen Sie den Kasten auf den Tisch. In ihm liegen die Röhre, zwei gelbe und der blaue Würfel. Hinter dem Kasten, den Blicken der Zuschauer entzogen, liegt der dritte gelbe Würfel mit aufgesteckter Würfelhülse, er sieht also aus wie ein blauer Würfel.
Vorführung: Sie öffnen den Kasten und nehmen die Würfel und die Hülse heraus. Bei Vorführungen im Zimmer lassen Sie die Gegenstände untersuchen, bei Bühnenveranstaltungen genügt einfaches, deutliches Vorzeigen. Aus den Würfeln bauen Sie auf der Schachtel eine Säule. Dabei fällt Ihnen ganz unabsichtlich der blaue Würfel hinter die Schachtel. Sie nehmen ihn wieder auf, diesmal aber den vorbereiteten Stein, und stellen ihn ganz nach oben (Abb. 513), dann kommt die Röhre darüber. Der eingeklebte Streifen drückt gegen die Würfelhülse und schiebt diese genau auf den zweiten Würfel. Sie nehmen die Röhre ab und zeigen wieder jeden einzelnen Würfel vor. Kommt die Röhre zum zweitenmal über die Würfelsäule, so wird sie vorher gedreht, der

1 Würfelhöhe

2 Würfelhöhen

Abb. 512
Abb. 513

Streifen schiebt dann die Hülse auf den untersten Würfel.
Beim Abbau der Würfelsäule können Sie den präparierten Würfel auf die gleiche Weise wie vorher vertauschen, unbedingt nötig ist das aber nicht.
Bei sorgfältigem Bau funktioniert der Apparat tadellos. Der geübtere Bastler kann zur Herstellung auch Sperrholz oder Plastikmaterial verwenden.

Das zerrissene Seidenpapier

Mit diesem Trick können Sie überall großen Erfolg haben. Er bietet beste Unterhaltung, ist lustig und außerdem von überraschendem Effekt, was will man mehr. Erleben Sie zunächst die Vorführung wie ein Zuschauer.
»Meine Damen und Herren! Ich möchte Ihnen jetzt einen ganz besonderen Trick zeigen, und weil Sie ein so überaus nettes Publikum sind, möchte ich Ihnen diesen Trick ausnahmsweise sogar erklären, so daß Sie ihn zu Hause nachmachen können.
Die Requisiten kosten nicht viel, Sie benötigen lediglich einen kleinen Bogen Seidenpapier, Preis etwa 2 Pfennig. Dieses Papier wird zunächst einmal zerrissen, vielleicht noch ein paarmal, so daß eine Art Konfetti daraus entsteht. Die Schnipsel rollen Sie fest zu einem Ball zusammen und nehmen sie in die Hand.
Jetzt kommt das Wichtigste, dreimal gegenblasen und bft – bft – bft machen – das kommt Ihnen sicher spanisch vor, ist aber chinesisch! Wenn Sie das Papier entfalten, ist es wieder ganz geworden!«
Der Papierbogen wird ganz vorgezeigt, dann zusammengeknüllt und fortgeworfen. Wenn Sie ein intelligentes Publikum haben, wird an dieser Stelle der Beifall einsetzen!
»Ich habe Ihnen versprochen, diesen erstaunlichen Trick zu erklären. Natürlich kann ich etwas Zerstörtes auch nicht so einfach wieder ganz zaubern, man benötigt dazu selbstverständlich einen zweiten

Bogen Papier! Wie meinten Sie? – Ja, der Trick ist doch etwas teurer als Sie gedacht hatten. Damit die Sache gut verstanden wird, möchte ich bitten, daß jemand aus Ihrer Mitte gleich mitmacht. Darf ich Sie, mein Herr, bitten, alles ganz genauso zu machen wie ich.
Hier haben Sie ein Blatt Papier, das Sie zerreißen können, aber erst, wenn es soweit ist! Damit Sie später das Papier wieder ganz vorzeigen können, gebe ich Ihnen noch einen zweiten Bogen, den wir vorher klein zusammenrollen und mit Mittel- und Ringfinger der linken Hand festhalten. Ich mache es Ihnen vor, einen zusammengeknüllten Bogen verbergen Sie in der Hand, den anderen zeigen Sie offen vor. Achten Sie bitte darauf, daß man den verborgenen Bogen nie zu sehen bekommt, sonst sind Sie der Blamierte!
Jetzt können wir den sichtbaren Bogen zerreißen – und zu einer Kugel zusammenrollen. Schön haben Sie das gemacht. Scharfsinnigerweise werden Sie inzwischen festgestellt haben, daß nun der Austausch erfolgen muß. Der vorher verborgene Ball kommt an die Stelle des zerrissenen – ich mache das hier ganz offensichtlich. Zu Haus müssen Sie das am besten vor einem Spiegel üben, denn der Tausch muß für das Publikum unbemerkt bleiben. Sind Sie fertig? Es folgt das Wichtigste, die Zauberei: Dreimal dagegenblasen und dann bft – bft – bft! Fertig?
Sehen Sie, wenn wir den Bogen entfalten, dann ist er wieder ganz!«
Der Magier entfaltet seinen Bogen, zeigt ihn ganz vor, knüllt ihn zusammen und wirft ihn fort. Inzwischen wird er durch das Lachen der Zuschauer darauf aufmerksam gemacht, daß bei seinem Assistenten nicht alles stimmt. Bei ihm ist der Bogen nämlich nach wie vor zerrissen!
»Was haben Sie denn gemacht? Vor lauter Lampenfieber haben Sie sicherlich das falsche Papier erwischt. Entfalten Sie doch bitte den anderen Bogen.«
Der Zuschauer tut das, doch auch dieser Bogen ist zerrissen! »Das verstehe ich wirklich nicht, bei Ihnen sind beide Bogen zerrissen, und bei mir ist überhaupt keiner kaputt!«
Damit entfaltet der Vorführende den immer noch in der Hand gehaltenen zweiten Bogen, er ist ebenfalls ganz.
»Wenn das keine Zauberei ist! – Ich hoffe, Sie wissen nun alle, wie Sie diesen Trick zu Hause vorführen können!«
Zur Durchführung dieser hübschen Sache brauchen Sie sieben Bogen Seidenpapier, es genügen Stücke vom Format DIN A 4, dünnes Durchschlagpapier, möglichst in gelber Farbe, ist gut geeignet. Diese Bogen legen Sie übereinander auf den Tisch, zunächst zwei normale Bogen, dann einen zerrissenen und zu einer Kugel zusammengeknüllten, darüber wieder zwei normale, dann einen zusammengeknüllten und schließlich den letzten normalen Bogen. Die Bögen sollten so liegen, daß Sie sie leicht aufnehmen können, möglichst in Deckung, damit es nicht auffällt, daß sie durch die zwischenliegenden zusammengeknüllten Papiere aufgebauscht sind.
Obwohl die Vorführung an sich recht einfach ist, ist die Beschreibung schwer. Am besten ist es, wenn Sie in bewährter Weise die einzelnen Phasen vor einem Spiegel einstudieren. Das eigentliche Palmieren habe ich in dieser Ausführung soweit wie möglich eliminiert, Sie können meist mit offenen Händen arbeiten. Verfallen Sie aber bitte nicht in den Fehler und sagen Sie: »Meine Hände sind leer!« Das würde zu der folgenden Scheinerklärung nicht passen. Es genügt, wenn Sie die Hände beim Bewegen unauffällig leer zeigen.
1. Mit der rechten Hand nehmen Sie den ersten Papierbogen zusammen mit dem darunter verborgenen Papierball auf. Mit beiden Händen breiten Sie den Bogen aus, jede Hand ergreift eine der oberen Ecken. Dabei liegen die vier Finger vorn, der Daumen hinten. Der rechte Daumen drückt von hinten den Papierball gegen den Bogen (Abb. 514). Das Papier wird zer-

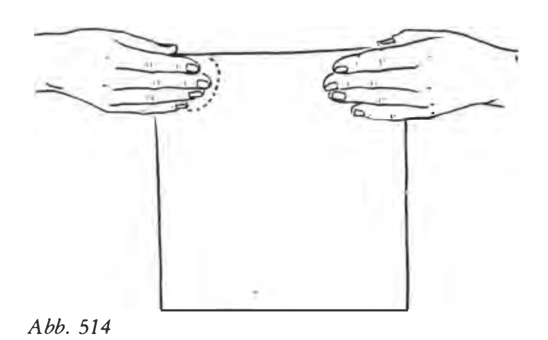


Abb. 514

rissen, indem die rechte Hand festhält und die linke nacheinander Streifen vom Bogen abreißt, die dann aufeinandergelegt und noch einmal quer zerrissen werden. Zuletzt drücken Sie die Schnipsel zusammen. so daß Sie zwei Papierkugeln in der Hand haben. Wenn Sie beide fest zusammenpressen, können Sie die Hand einwandfrei zeigen (Abb. 515).



Abb. 515

Es folgt das Zwischenspiel mit dem Gegenblasen und dem bft – bft – bft, wobei Sie mit dem Kopf komische Bewegungen machen, was besonders lustig wirkt, wenn es der assistierende Zuschauer später nachmachen soll. Nun rollen Sie das Papier wieder auseinander. Dabei drehen Sie die Kugeln so, daß der ganze Bogen nach vorn kommt. Er wird aufgefaltet, der Ball mit dem zerrissenen Papier bleibt immer dahinter in Deckung, schließlich wird der Bogen genau wie zu Anfang vorgezeigt. Danach wird er beiläufig zusammengeknüllt – um den verborgenen Ball herum – und weggeworfen, am besten in einen Papierkorb, auf jeden Fall außer Griffweite der Zuschauer.
Damit wäre die erste Tour beendet.
2. Es folgt die scheinbare Erklärung. Bitten Sie einen Zuschauer um Mithilfe. Er erhält einen Bogen, den er vorerst ausgebreitet halten muß. Sie nehmen den nächsten Bogen mit dem darunterliegenden Papierball (zerrissener Bogen!) auf, knüllen ihn zusammen und vertauschen ihn mit dem zerrissenen Papier. Das geht fließend in einer Bewegung. Sofort erhält der Zuschauer den Papierball, den er mit den Fingern der rechten Hand festhalten soll. Das machen Sie ihm vor, Sie nehmen also die nächsten beiden Bogen auf, wobei Sie den palmierten Ball wieder wie bei der ersten Tour hinter das Papier bringen und dort mit dem Daumen festhalten. Den Bogen in Ihrer linken Hand knüllen Sie zusammen, was auch mit einer Hand zu bewältigen ist, und klemmen ihn mit Mittel- und Ringfinger fest (Abb. 516). So zeigen Sie die Hand dem Zuschauer, und so soll er es auch machen. Den anderen Bogen zerreißen Sie, Ihr Zuschauer macht das mit seinem Bogen auch. Sie verfahren genau wie bei der ersten Tour, halten also beide Bälle wie einen.
Den Austausch nehmen Sie deutlich sichtbar vor. Während Sie die linke Hand mit dem palmierten Ball vorzeigen, ziehen Sie mit den Fingern der rechten die Kugel mit dem zerrissenen Papier in die Fingerpalmage zurück (Abb. 517). Die sichtbare

Abb. 516

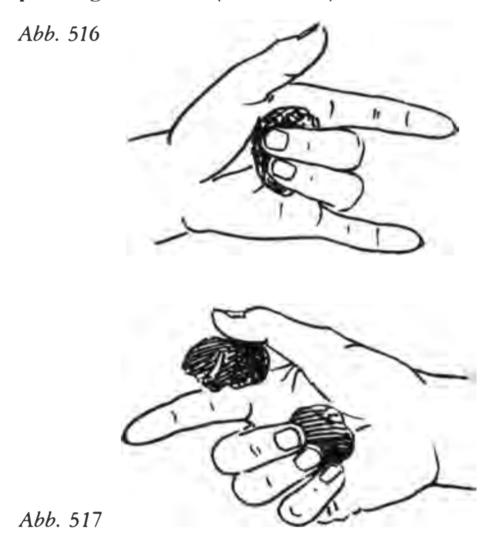


Abb. 517

Kugel tauschen Sie langsam und sichtbar mit der aus der linken Hand, der Zuschauer macht Ihnen alles gewissenhaft nach. Jetzt blasen Sie gegen das Papier und falten es auseinander. Dabei gelangt der heimlich palmierte, zerrissene Ball wieder hinter den geöffneten Bogen und wird mit diesem zusammen abgelegt.

3. Es folgt das heitere Zwischenspiel mit dem Zuschauer. Beim Ablegen haben Sie sich etwas abgewendet, erst durch das Gelächter des Publikums werden Sie aufmerksam und wenden sich Ihrem Gehilfen zu. Dieser schaut recht betreten drein, er kann sich nicht erklären, wieso sein Papier zerrissen ist. Sie nehmen ihm die Schnipsel aus der Hand, werfen sie fort und trösten ihn, er hätte sicherlich die beiden Papierkugeln aus Versehen verwechselt. Doch wenn er die zweite Kugel öffnet, so finden sich auch hier nur Schnipsel an, was zu erneutem Gelächter führt.

4. Jetzt können Sie die Schlußüberraschung ausspielen. Die ganze Zeit war Ihre linke Hand unbeteiligt, sie palmiert immer noch das Papierstück, wobei Sie die Hand so halten, daß die Zuschauer dieses immer unter Kontrolle hatten. Nehmen Sie es hervor, blasen Sie dagegen, dann falten Sie es auseinander – es ist ebenfalls ganz. Den Schluß müssen Sie besonders ausbauen. Entweder sagen Sie: »Es ist mir unerklärlich, ich habe mich bemüht, Ihnen alles so genau wie möglich zu zeigen, bei mir ist schließlich überhaupt kein Papier mehr zerrissen!«

Oder aber Sie enden mit den Worten: »Ja, bei jedem klappt der Zauber nicht! Und dabei ist es so einfach, nur dagegenblasen, bft – bft – bft –, und schon ist auch dieses Papier hier wieder ganz geworden! Und nun wissen Sie alle, wie dieser Trick funktioniert!«

Der Zuschauer als Hellseher

Ich kann mich erinnern, daß ich bereits als recht kleiner Junge bei einem Freund in einem Zauberkasten – ich selbst hatte leider nie einen! – einen recht hübschen mathematischen Trick fand. Der Zuschauer und der Vorführende erhielten je fünf kreisrunde Pappscheiben, von denen jede mit einer vierstelligen Zahl bedruckt war. Der Vorführende entschied sich für eine Scheibe, danach erst der Zuschauer, und trotzdem stimmten die Zahlen auf beiden Scheiben überein.

Das Geheimnis besteht in einer Scheibe, auf der eine fünfstellige Zahl gedruckt ist. Damit kann man alle Zahlen des Zuschauers vorzeigen, man muß nur eine Ziffer zuhalten. So simpel das Prinzip ist, so effektvoll ist es, besonders, wenn es wie folgend weitgehend kaschiert ist.

Der Vorführende zeigt ein längliches Stativ vor, auf dem nebeneinander fünf fünfeckige Scheiben stehen, jede mit einer vierstelligen Zahl versehen. Er liest alle Zahlen vor, so daß auch entfernter sitzende Zuschauer erkennen, daß es wirklich fünf verschiedene Zahlen sind. Ein Zuschauer wird nun aufgefordert, sich für eine der Zahlen zu entscheiden. Er bekommt eine Tafel und Kreide und schreibt seine gewählte Zahl groß auf, wobei darauf geachtet wird, daß kein weiterer Zuschauer die Zahl zu sehen bekommt.

Die Scheiben werden vom Vorführenden vom Stativ genommen, etwas durcheinandergebracht und dann wieder aufgestellt, doch mit der Rückseite nach vorn. Der erste Zuschauer bestimmt selbst einen zweiten, der völlig frei eine Scheibe auswählt. Diese nimmt der Künstler aus dem Stativ und steckt sie oben auf die Tafel, zunächst noch verdeckt. Nach dem Umdrehen sieht man, daß tatsächlich beide Zuschauer die gleiche Zahl erwischt haben. Was für eine herrliche Gelegenheit, um die »geistige Übereinstimmung« zweier Menschen, eines Liebespaares, zu demonstrieren.

Das Trickprinzip ist bereits oben angedeutet, jede der verwendeten Scheiben trägt eine fünfstellige Zahl, doch sieht man davon immer nur vier Ziffern. Die von mir verwendete Zahl ist 13 748. Stellen Sie sich aus Pappe fünf gleichseitige Fünfecke her, auf jedes schreiben Sie diese Zahl, so daß in jeder Ecke eine Ziffer steht (Abb. 518).

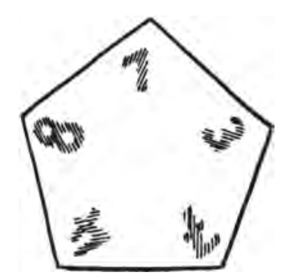


Abb. 518

Zum Aufstellen der Zahlenscheiben benötigen Sie ein Stativ in Form einer langen, aufrechtstehenden Leiste. Ein in der Mitte darübergespanntes und in entsprechenden Abständen befestigtes Gummiband nimmt die Scheiben auf, eine schmale Fußleiste verhindert das Durchrutschen, und zwei seitlich angeleimte Holzdreiecke halten das Ganze aufrecht. Die geheime Präparation besteht darin, daß fünf passend zugeschnittene Kartondreiecke jeweils so unter den Gummi geklebt werden, daß sie den unteren Teil einer eingeschobenen Scheibe decken, wie es Abb. 519 verdeutlicht. Wenn

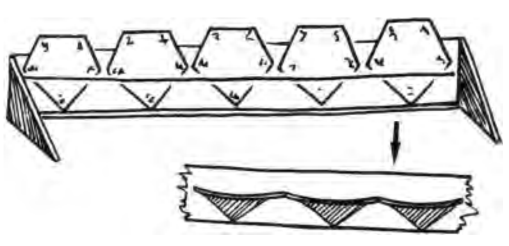
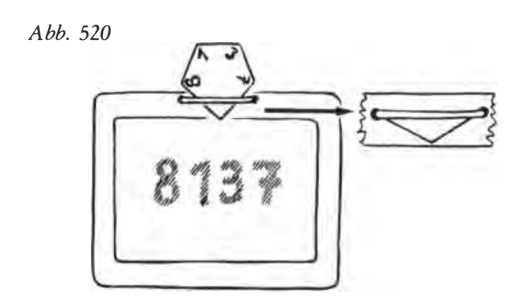


Abb. 519

Sie die Scheiben so in das Stativ stellen, daß jedesmal eine andere Ziffer verdeckt wird, so sind für die Zuschauer fünf verschiedene Zahlen zu sehen, und zwar 1374, 3748, 7481, 8137.

Außerdem benötigen Sie noch eine Tafel, die an einer langen Seite in gleicher Weise präpariert ist. Dort wird also ebenfalls ein Stück Gummiband angeheftet und mit einem Kartondreieck versehen ((Abb. 520). Im Prinzip dürfte alles klar sein, doch möchte ich Ihnen noch einige Tips zur Vorführung geben.

Abb. 520



Zunächst einmal zeigen Sie das Stativ mit den eingesteckten Zahlenscheiben vor. Lesen Sie die Zahlen vor, dann bitten Sie einen Zuschauer, sich für eine zu entscheiden. Halten Sie ihm die Tafel hin, wobei Sie das angeklebte Kartonstück mit Ihren Fingern verdecken. Der Zuschauer schreibt die Zahl auf die Tafel, die Sie sofort zur Seite stellen, so daß niemand außer Ihnen die Zahl sehen kann.

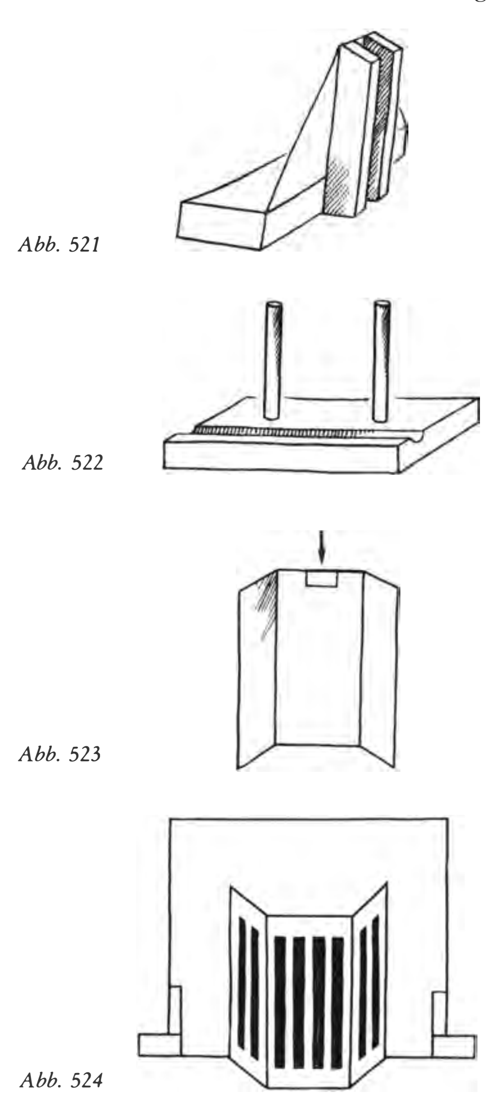
Jetzt drehen Sie das Stativ herum, so daß die Scheiben mit den Rückseiten zu den Zuschauern zeigen. Nehmen Sie sie heraus, mischen Sie sie gründlichst, dann stellen Sie sie wieder zurück. Dabei bitten Sie einen zweiten Zuschauer, irgendwann »halt« zu sagen. Die gewählte Scheibe stecken Sie auf die Tafel, wobei Sie sie so drehen, daß sie die aufgeschriebene Zahl anzeigt. Die restlichen Scheiben kommen auf das Stativ. Dabei achten Sie darauf, daß bei jeder Scheibe eine andere Ziffer verdeckt wird, sie werden am Schluß dann wieder alle andere Zahlen zeigen. Beachten Sie auch, daß die Zahl, die auf der Tafel steht, nicht erscheint.

Jetzt sind Sie für den Schlußeffekt gerüstet, Scheibe und Schrift auf der Tafel zeigen die gleiche Zahl, Sie können sie vorzeigen.

Wenn Sie wollen, können Sie auch noch das Stativ herumdrehen, allerdings müssen Sie dann mit der Hand das verräterische Dreieck in dem leeren Feld decken, was keine Schwierigkeiten macht, besonders dann, wenn Sie ein Feld ganz außen freigelassen haben.

Houdinis großer Ausbruch

Diesmal steht die in Magierkreisen schon nahezu legendäre Gestalt Harry Houdinis im Mittelpunkt eines wirksamen Kunststücks, das den Vorteil hat, im Zimmer genauso zu wirken wie auf der Bühne. Den Vortrag dazu können Sie sich selbst machen. Ich spreche von Houdini und seinen zum Teil bis heute noch ungeklärten Ausbrüchen, wie er aus dem von den Arbeitern einer Glasfabrik gelieferten Glaskasten entkam, wie er sich aus der wohlverschnürten Packkiste befreite und wie er sogar aus der Todeszelle des Washingtoner Staatsgefängnisses entwich. Dazu zeige ich meinen Zuhörern ein Bild Houdinis im Format DIN A 5 – ich habe es aus einem Buch fotokopiert –, eine Glasscheibe und eine kleine spanische Wand in Form eines Gefängnisgitters.
Houdinis Bild wird von einem Zuschauer auf der Rückseite gezeichnet, um zu vermeiden, daß der berühmte Mann eventuell auf die primitive Idee kommen könnte, ein Double zu verwenden, und dann gegen die senkrecht stehende Glasscheibe gelehnt. Davor wird das »Gefängnis« gestellt, so daß der Ausbrecherkönig nicht mehr zu sehen ist. Nun muß man ihm einige Sekunden Zeit lassen, damit er sein schwieriges Werk vollenden kann. Wird die Wand beiseitegenommen, so sieht man das Bild hinter der Glasscheibe stehen. Die Prüfung ergibt, daß es sich um das Originalbild handelt und daß die Glasscheibe unverletzt ist. Niemand kann sich dieses »Wunder« erklären, genau wie damals bei Houdini!
Und das Geheimnis? Sie benötigen natürlich doch ein zweites Bild. Im Gegensatz zum Originalbild ist es auf der Rückseite schwarz gestrichen, genau wie die Innenseite der spanischen Wand. Doch sehen wir uns die Requisiten im einzelnen an:
1. Zwei Houdini-Bilder, die sich von vorn genau gleichen, hinten ist das eine weiß, das andere schwarz.
2. Eine Glasscheibe, etwa 30 mal 30 cm groß, sofern die verwendeten Fotos das Format A 5 haben, sonst müssen Sie die Größe der Scheibe den Fotos anpassen.
3. Zwei hölzerne »Füße«, um die Glasscheibe aufzustellen. Diese sind so ge-


Abb. 521
Abb. 522
Abb. 523
Abb. 524

arbeitet, daß die Glasscheibe direkt auf der Tischplatte steht und sich kein Zwischenraum darunter befindet, durch den Houdini eventuell rutschen könnte, Abb. 521 zeigt die Konstruktion.

4. Ein kleiner Ständer zum Halten des Fotos. Er besteht aus einer Grundplatte und zwei dort eingelassenen senkrechten Stäben. Das Foto wird einfach gegen die Stäbe gelehnt, eine Rille im Grundbrett erhöht die Standsicherheit (Abb. 522).

5. Ein dreiteiliger Paravent, dessen Mittelteil etwas größer als die Fotos ist. Vorn ist er wie ein Gitter bemalt, hinten glatt schwarz, oben hinten ist eine Blechkammer angebracht, die zur Aufnahme eines Fotos dient (Abb. 523 und 524).

Vorbereitungen haben Sie kaum zu treffen. Sie klemmen nur das zweite Foto in die Klammer des Paravents, so daß das Bild dank seiner schwarzen Rückseite nahezu unsichtbar wird, legen die übrigen Requisiten griffbereit und können schon beginnen. Ich habe alle Hilfsmittel in einem flachen Kästchen untergebracht und baue sie erst während des Vortrages auf. Dadurch bekommt die Sache einen nahezu improvisierten Charakter.

Da Sie, lieber Leser, bis jetzt vermutlich immer noch nicht wissen, wie das Bild durch die Glasscheibe dringt, will ich die Details der Vorführung schildern.

Zunächst zeigen Sie das Gefängnis flüchtig von beiden Seiten vor und stellen es auf. Dahinter kommt der Ständer für das Foto, dann endlich bringen Sie dieses zum Vorschein und stellen es auf den Ständer hinter das Gefängnis, während Sie die Story erzählen. Noch einmal nehmen Sie das Gefängnis fort und heben das Foto hoch. Wenn Sie das Gefängnis wieder vor den jetzt leeren Ständer stellen, dann schieben Sie das Foto nach unten aus der Klammer heraus und lassen es auf den Ständer fallen. Das Originalfoto überreichen Sie einem Zuschauer, er darf auf der Rückseite seinen Namen verewigen. Wenn Sie es ablehnen, im Laufe der Zeit eine Autogrammsammlung auf dem Foto zu bekommen, können Sie auch ein Etikett anbringen, das nach jeder Vorführung ausgewechselt wird.

Nun stellen Sie das Foto angeblich hinter das Gefängnis auf den Ständer. In Wirklichkeit gelangt es hinter den Ständer und fällt dort flach auf den Tisch. Der Vorgang ist nach vorn durch den aufgestellten Paravent gedeckt. Die Täuschung wird perfekt, wenn Sie den Paravent noch einmal für einen Moment hochheben, so daß man das Bild stehen sieht. Daß es ein anderes ist, kann niemand bemerken, Bild und Ständer decken außerdem das auf dem Tisch liegende Originalbild.

Jetzt lassen Sie die Glasscheibe prüfen. Der Ständer mit dem Foto wird einige Zentimeter nach vorn gerückt, damit Sie dahinter die Glasscheibe mit Hilfe der beiden Füße aufstellen können. Machen Sie noch einmal darauf aufmerksam, daß sich das Bild *vor* der Glasscheibe befindet! Setzen Sie den Paravent wieder vor das Bild, dabei kippen Sie es nach vorn, gegen die Rückwand des Gefängnisses. Beim späteren Hochheben desselben wird es mitgegriffen und unter die Klammer geschoben, was sich mit einer Hand bewerkstelligen läßt.

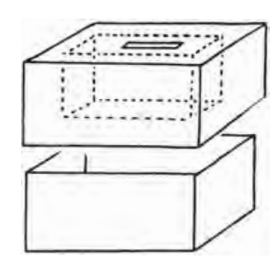
Machen Sie darauf aufmerksam, daß man die Glasscheibe rundherum sehen kann, daß also Houdini nicht seitwärts ausbrechen, daß er auch nicht unter der Glasscheibe hindurch kann. Das demonstrieren Sie mit Ihren Händen, und dabei richten Sie das hinter der Glasplatte auf dem Tisch liegende Originalfoto hoch und lehnen es von hinten gegen die Glasscheibe.

Warten Sie einen Moment, dann entfernen Sie das »Gefängnis« einschließlich des Fotos dahinter, nehmen den leeren Ständer weg und machen auf das Bild hinter der Glasplatte aufmerksam. Beides zusammen nehmen Sie auf und gehen damit zu dem Zuschauer, der das Bild gezeichnet hat. Er darf es selbst hinter der Glasplatte hervorholen und seine Unterschrift prüfen.

Ich kann Ihnen versichern, daß sich die kleine Bastelarbeit wirklich lohnt!

Wohin reisen wir

Haben Sie auch in jedem Jahr von neuem die Sorgen: Wohin fahren wir in diesem Jahr in Urlaub? Mutti möchte an die See, schon der Kinder wegen, Vati will ins Gebirge, der Große möchte Camping machen, die Kleine will fliegen, Mutti fürchtet sich vorm Fliegen ... es ist ein neckisches Spielchen! Wir haben jetzt bei uns zu Hause eine Lösung des Problems gefunden, nun gibt es keinen Streit mehr. Ich möchte Ihnen die Sache demonstrieren.
Zunächst haben wir hier einen Bilderrahmen, noch ist er leer, er soll später das Bild unseres Urlaubszieles aufnehmen, damit sich jedes Familienmitglied rechtzeitig darauf einstellen kann. Decken wir ein Tuch darüber. Das Wichtigste sind zehn Ansichtskarten von Gegenden, die alle für uns als Urlaubsziel in Frage kommen. Alle Familienmitglieder haben ihre Wünsche angemeldet, das ist das Ergebnis. Damit es keinen Streit gibt, lassen wir einfach den Zufall entscheiden, machen wir eine Wahl. Hier ist die Wahlurne, hier sind die Stimmzettel, ich habe alles vorbereitet. Auf jedem Stimmzettel steht der Name eines Urlaubsortes. Wer spielt mit und macht den Wahlleiter, ich brauche einen Unparteiischen, damit niemand sagen kann, ich hätte gemogelt.
Sie wollen mir helfen, herzlichen Dank. Bitte nehmen Sie Platz. Ich lese Ihnen nacheinander die Orte auf den Ansichtskarten vor, Sie nehmen einen Zettel nach dem anderen zur Hand – sie liegen in gleicher Reihenfolge –, falten ihn auf, kontrollieren, ob der gleiche Name draufsteht, falten ihn wieder zusammen und stecken ihn in die Wahlurne. Verstanden? Dann kann es losgehen: Ostsee – Harz – Budapest – Schwarzes Meer ...
Alle zehn Namen sind vorhanden. Dann wollen wir die Postkarten zunächst in einen Umschlag stecken, den Sie in Verwahrung nehmen. Nun kommt der spannende Moment, die Wahl! Jetzt entscheidet es sich, wohin wir in unserem nächsten Urlaub fahren werden. Greifen Sie einen Wahlzettel heraus, öffnen Sie ihn und lesen Sie vor! – Budapest! Prima, ich wollte schon immer mal nach Ungarn. Die Wahl ist entschieden, jetzt stecken wir das Bild von Budapest in den Rahmen, dann hat jedes Familienmitglied das Urlaubsziel vor Augen. Würden Sie bitte die entsprechende Ansichtskarte heraussuchen? – Wie bitte, sie ist nicht mehr da? Wie viele Karten haben Sie denn noch? – Nur neun?! Nun ja, es kann nicht anders sein, da die fehlende, von Ihnen frei gewählte Karte bereits unter Glas und Rahmen angekommen ist!«
So ungefähr erleben Ihre Zuschauer die Vorführung, die eigentlich nichts weiter ist als die Wanderung einer Postkarte. Durch die nette Einkleidung, die Verwendung einer undurchschaubaren Forciermethode und die Benutzung eines klug durchdachten Bilderrahmens wird daraus ein Kabinettstück der Partyzauberei. An Requisiten benötigen Sie:
1. Zehn Ansichtskarten nach Ihrer Wahl. Es können Karten sein, die Sie mal geschickt bekommen haben.
2. Zehn Wahlscheine, etwa in Visitenkartengröße und -stärke. Auf jede Karte schreiben Sie einen Namen entsprechend den verwendeten Ansichtskarten und falten sie zusammen. Wenn Sie den Kniff recht scharf nachziehen und die gefalteten Kärtchen unter Druck aufbewahren, werden sie sich später nicht von selbst entfalten. Die beschrifteten Kärtchen und die Postkarten liegen in gleicher Reihenfolge, nur die sechste Ansichtskarte nehmen Sie heraus.
3. Noch einmal zehn Wahlscheine. Diese beschriften Sie alle mit dem gleichen Namen, der der herausgenommenen Karte entspricht.
4. Ein Forcierkästchen à la Annemann. Es handelt sich um einen Kasten mit Stülpdeckel. Letzterer ist mit einem Schlitz versehen, außerdem verbirgt sich in seinem Inneren ein kleinerer Kasten, Abb. 525 zeigt das deutlich. In das Unterteil des Kastens


Abb. 525

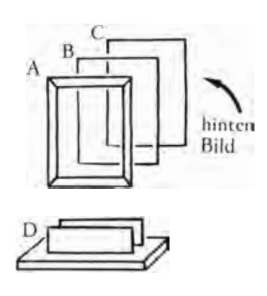


Abb. 526

werden die Forcierzettel gelegt, dann kommt der Deckel drauf.
5. Ein Bilderrahmen zum Aufstellen (Abb. 526). Der Rahmen besteht aus folgenden Teilen: a) dem eigentlichen Rahmen, wie man ihn als Wechselrahmen für Fotos überall kaufen kann; b) der in den Rahmen passenden Glasscheibe; c) der Rückwand, die vorn und hinten gleich aussieht, einfach ein Stück Pappe in der entsprechenden Größe; d) einem Fuß zum Aufstellen des Rahmens.
Der Rahmen wird zusammengesetzt und mit am Rahmen angebrachten Riegeln arretiert. Auf die Rückwand kleben Sie die herausgenommene Ansichtskarte oder befestigen sie mit Fotoecken, damit Sie später einmal wechseln können. Der Rahmen liegt zunächst mit der Rückwand nach unten auf dem Tisch.
6. Ein Tuch und ein Briefumschlag.
Vorführung:
Zeigen Sie dem Vortrag entsprechend die Ansichtskarten vor, niemand wird bemerken, daß es bloß neun Stück sind. Dann bitten Sie einen Zuschauer um Hilfe. Er muß die »Wahlzettel« entfalten, die Namen kontrollieren, dann wieder zusammenfalten und in die »Wahlurne« stecken. Damit ist er so beschäftigt, daß er Ihre kleine Trickhandlung unmöglich bemerken kann. Sie schieben eine Karte nach der anderen von der linken Hand in die rechte und lesen dabei den Ortsnamen vor. Nach der fünften Karte machen Sie die gleiche Bewegung, schieben aber keine Karte herüber, sondern nennen den Namen der vorher herausgenommenen. Alle Karten kommen in den Briefumschlag, den der Zuschauer an sich nimmt. Jedermann ist davon überzeugt, daß sich im Umschlag zehn Karten befinden. Sie haben bisher ja auch wohlweislich noch nicht gesagt, was eigentlich passieren soll.
Sind alle Zettel in dem Kasten, dann schütteln Sie ihn etwas, nehmen den Deckel ab und stellen ihn als völlig nebensächlich beiseite. Der Zuschauer darf einen gefalteten Zettel herausnehmen. Er kann nur einen Forcierzettel erwischen, denn die von ihm soeben eingesteckten befinden sich wohlverborgen im Extrafach des Deckels.
Zu erläutern bleibt nur noch die Anwendung des Rahmens. Sie stellen ihn zu Beginn in den Fuß und weisen auf seine Leere hin. Um seine Unverfänglichkeit zu demonstrieren und ihn noch deutlicher zu zeigen, nehmen Sie ihn auseinander. Zunächst legen Sie die Rückwand auf den Tisch, wobei die Karte auf der Rückseite nie zu sehen sein darf, dann zeigen Sie Glasplatte und Rahmen getrennt vor. Nun setzen Sie ihn wieder zusammen, zunächst legen Sie den Rahmen auf den Tisch, darüber kommt die Glasscheibe, zuletzt die Rückwand. Diese wird dabei nicht gedreht, die Seite mit dem Bild kommt genau auf die Glasplatte zu liegen! Wenn der Rahmen verriegelt ist, dann richten Sie ihn mit der Rückwand nach vorn auf und stellen ihn in den Fuß, wo Sie ihn zusätzlich noch mit dem Tuch bedecken. Jetzt erst drehen Sie seine Vorderseite wieder nach vorn.
An Ihnen liegt es, das geschehene Wunder ins rechte Licht zu rücken.

Vierfache Geistertafel

Die meisten magischen Darbietungen bestehen aus einer mehr oder weniger gelungenen Aneinanderreihung einzelner Tricks. Dabei besteht die große Gefahr, daß die ganze Darbietung auseinanderfällt, daß sie eigentlich gar keine »Nummer« mehr ist. Ein einfaches und wirksames Mittel dagegen ist der »Running Gag«. Man versteht darunter einen Gag, der nach jedem Trick gebracht wird, der sich in gleicher oder abgeänderter Form ständig wiederholt, der sich also wie ein roter Faden durch das ganze Programm zieht und imstande ist, die Darbietung zusammenzuhalten. Mehr darüber erfahren Sie im fünften Teil des Buches.

Als Beispiel für einen magischen Running Gag möchte ich Ihnen eine vierfache Geistertafel beschreiben. Mit »Geistertafel« bezeichnet man den Trick, bei dem auf leerer Tafel eine Schrift erscheint. Hier werden zwei Tafeln verwendet, die zunächst auf allen Seiten blank sind. Nacheinander erscheinen auf den Seiten der Tafeln vier Schriften, so daß am Schluß alle vier Seiten der beiden Tafeln mit Schrift bedeckt sind.

Die Ausführung ist leicht. Verwenden Sie normale Schultafeln, sicherlich müssen Sie sich selbst welche anfertigen, denn zu kaufen bekommt man sie kaum noch, und zwei dazu passende Einlagen. Das sind beiderseitig mit Schultafellack bestrichene oder mit Tafelfolie bezogene Pappen, die genau in den Rahmen passen. Je eine Seite der Tafel und der Einlage wird beschriftet, am besten nicht mit Kreide, da das zu leicht verwischt, sondern mit weißer Plakat- oder Latexfarbe.

Als Texte können Sie solche allgemeiner Natur verwenden, die Sie immer wieder benutzen können, z. B.: »Das war der erste Trick!« – »Und das der zweite!« – »Dieses war der dritte Streich!« – »Ende!« Oder auch Texte dieser Art:

»Applaus bitte!« – »Jetzt darf gelacht werden!« – »Noch einmal Applaus!« – »Feierabend!«

Nehmen wir an, Sie wollen die Texte als Ansagen für einzelne Kunststücke verwenden und folgende Schriften auf den Tafeln erscheinen lassen:

1. Der Traum eines Geizhalses
2. Hellsehen oder Telepathie?
3. Eine moderne Seidenfabrikation
4. Ende!

Beschriften Sie die erste Tafel (A) mit dem Text 4, die Klappe dazu mit Text 1, die zweite Tafel (B) mit Text 3 und deren Klappe mit Text 2. Die Abb. 527 und 528 machen Ihnen klar, wie die Einlagen in die Tafeln kommen. Zuletzt liegen beide Tafeln mit den Einlagen nach oben auf dem Tisch, so kann nichts passieren, Sie können sie aufnehmen, ohne daß etwas herausfällt. Es empfiehlt sich, am Rand der Tafeln kleine Markierungen anzubringen, damit Sie immer genau wissen, wo welche Schrift steht und wo unten und oben ist.

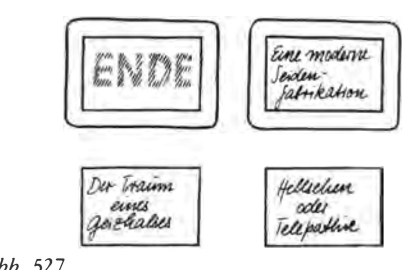


Abb. 527



Abb. 528

Den genauen Gang der Vorführung müssen Sie gut einstudieren.

1. Beide Tafeln liegen übereinander auf dem Tisch, die Klappen nach oben, Tafel A oben (Abb. 529).

2. Die rechte Hand nimmt Tafel A, die linke Tafel B, beide werden von beiden Seiten vorgezeigt, wobei die Finger das

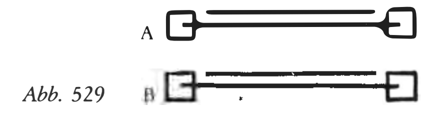


Abb. 529

Herausfallen der Klappen verhindern, dann umgedreht und wieder aufeinandergelegt (Abb. 530), wobei die Einlage der Tafel A in Tafel B fällt.

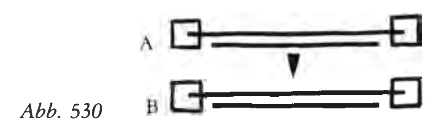


Abb. 530

3. Tafel A wird angehoben, die Unterseite aber nach hinten gehalten. Tafel B wird nach vorn hochgekippt und die Schrift vorgezeigt (Abb. 531). Danach kommt

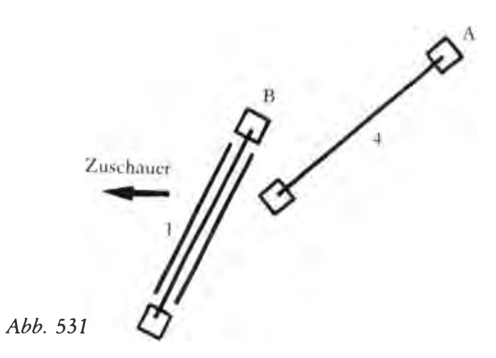


Abb. 531

Tafel A nach unten und Tafel B mit der soeben erschienenen Schrift nach oben darüber (Abb. 532). Dabei wechselt die zweite Einlage ihren Platz.

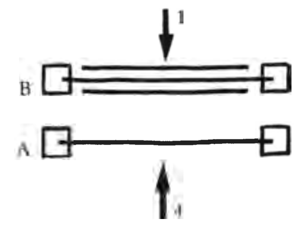


Abb. 532

4. Tafel B wird hochgehoben, doch die Unterseite nach hinten gedreht. Statt dessen wird die Tafel A nach vorn gekippt, die zweite Schrift ist erschienen (Abb. 533).

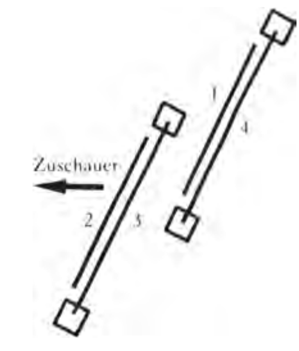


Abb. 533

5. Die Tafeln werden auf genau die gleiche Art wieder zusammengelegt (Abb. 534).

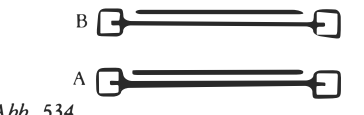


Abb. 534

6. Nehmen Sie die obere Tafel hoch und drehen Sie deren Unterseite zum Publikum, die dritte Schrift wird sichtbar. Dann legen Sie sie wieder zurück, dabei die Seite mit der Klappe nach unten drehend (Abb. 535).

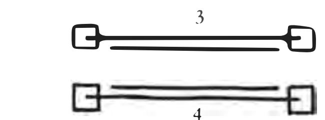


Abb. 535

7. Um die letzte Schrift vorzuweisen, nehmen Sie beide Tafeln zusammen auf und drehen sie mit der Unterseite zu den Zuschauern. Die Einlagen befinden sich zwischen den Tafeln und können nicht herausfallen.

IV. Teil
Mikromagie

30. Kapitel
Auch kleine Dinge können uns entzücken

Der große Magier Punx sagte bereits im Jahre 1938 zu Pressevertretern: »Wer in die Gesellschaft der Jünger der magischen Kunst gerät, kann sich auf einen spannenden, lustigen und eigenartigen Abend freuen. Die Magier sitzen zusammen am Tisch wie gewöhnliche Sterbliche. Aber wenn sie auspacken! Da werden alle Naturgesetze mit lächerlicher Selbstverständlichkeit auf den Kopf gestellt. Wo nichts war, ist im nächsten Augenblick etwas und umgekehrt. Was eben hier war, ist jetzt dort. Die Schwerkraft wird aufgehoben. Was vor Ihrem Auge entzwei gemacht wurde, ist im nächsten Augenblick wieder ganz. Es ist toll!
Prachtvoll, wenn die Mikromagier auffahren. Das sind ganz große Könner, die M-M-M-M, die Mikro-Magie-Meister-Manipulatoren. Sie haben Zauberapparate, die so klein sind, daß man zehn in einer Hand unterbringen kann: Würfel, Hölzchen, Fingerhüte, Kügelchen, Nußschalen, Püppchen, Münzen und und und – es nimmt kein Ende. Und mit diesen kleinen Apparaten und Hilfsmitteln spielt sich vor Ihren Augen, in wünschenswerter Nähe ein Wunder nach dem anderen ab. Manchmal glaubt man, der Verstand stünde einem still ...«
Für den unbefangenen Zuschauer ist es tatsächlich ein größeres Wunder, wenn vor seinen Augen eine entliehene Münze ein Glas durchdringt, als wenn der Illusionist auf der Bühne seine Assistentin verschwinden läßt. Der Reiz der Mikromagie liegt darin, daß die Zuschauer unmittelbar danebensitzen und sich die dargebotenen Wunder doch nicht erklären können. Hier gibt es keine spezielle Beleuchtung wie auf der großen Bühne, keine Versenkung, keine Kulissen und keinen Mitarbeiterstab, hier steht ein Mann – der Magier – mit seinen geschickten Händen allein. Ich habe es immer wieder bestätigt gefunden, daß diese Art Magie den Respekt der Leute vor der Kunst des Magiers erheblich erhöht.
Einer der berühmtesten Mikromagier war Bert Allerton. Sein Hauptbetätigungsfeld waren die Tische der exquisiten Hotels in Hollywood, New York und Chicago. Gentleman vom Scheitel bis zur Sohle, unterhielt er sein Publikum auf das köstlichste mit völlig unmagischen Requisiten, mit Zündhölzern, Messern, Löffeln, Tüchern und Zigaretten. Zu ihm sagte einmal ein Zuschauer: »Das ist das erste Mal daß ich die Zauberkunst wirklich genießen konnte, weil alles vor meiner Nase geschah. Ich glaubte immer, wenn ich dicht bei einem Zauberer wäre, würde ich hinter seine Schliche kommen!« Und zu Dr. Jaks, einem anderen berühmten Mikromagier, kam nach einer Vorstellung anläßlich eines Magiertreffens eine begeisterte Zuschauerin mit den Worten: »Vor Jahren habe ich die Magie gehaßt, aber Ihre liebe ich sehr. Mein Mann langweilt mich immer mit dem schrecklichen ›Nimm eine Karte‹.«
Jaks fragte, ob sie glaube, daß er keine Kartentricks mache? Ihre Antwort war: »Ja, aber Sie verwenden dazu so liebliche kleine Dinge, so schöne kostbare Geräte, und außerdem ist bei Ihnen jeder Trick in so eine nette kleine Geschichte verpackt!«
Mikromagie ist das ideale Betätigungsfeld für den Amateur, der damit auf privaten

Festlichkeiten seine Gäste unterhalten kann. Mehr und mehr kann man sie auch im Fernsehen erleben, denn die Kamera kann ganz dicht heranfahren und die kleinen Requisiten in Großaufnahme bringen. Viele Zauberamateure vertreten allerdings die irrige Ansicht, daß man Mikromagie ohne langes Üben vorführen kann. Man kauft sich einen Trick, liest kurz die Beschreibung dazu, und schon kann man ihn dem Publikum servieren. So, liebe Freunde, geht es nicht! Genau wie bei der Bühnenmagie will jedes einzelne Kunststück genau durchdacht und gut einstudiert sein, erst dann können Sie eine nachhaltige Wirkung erzielen. Auch den Vortrag müssen Sie wie für eine Bühnendarbietung ausarbeiten.
Am besten ist es, wenn Sie sich ein festes Mikroprogramm zusammenstellen. Natürlich brauchen die Tricks nicht für alle Ewigkeit festzustehen, Sie können sie der Mode entsprechend auswechseln. Treffen Sie dabei eine kluge Auswahl. Denken Sie daran, daß ein Zuviel ermüdet! Führen Sie deshalb nur Ihre besten Sachen vor, bevorzugen Sie solche Tricks, die nicht nur verblüffen, sondern die im besten Sinne des Wortes unterhalten.
Bemühen Sie sich, auch solche Tricks einzustudieren, die mit überall erhältlichen Gegenständen – Zigaretten, Zündhölzern, Münzen – ausgeführt werden können. Mitunter wird man Sie um eine kleine Vorführung bitten, wenn Sie keine Requisiten bei sich haben. Und dann sollten Sie als Magier nicht sagen: »Bedaure, ich habe meine Hilfsmittel zu Hause gelassen!« Dann müssen Sie einige Tricks auf Lager haben, die Sie improvisieren können.
Wenn Sie spezielle Requisiten benötigen, dann achten Sie darauf, daß sie immer in tadellosem Zustand sind. Denken Sie daran, daß die Zuschauer sie aus nächster Nähe betrachten, ja oftmals sogar in die Hand nehmen. Je hübscher die Dinge aussehen, mit denen Sie zaubern, desto größer wird auch der Erfolg sein. Zu den Requisiten gehört auch eine entsprechende Verpackung. In den meisten Fällen wird das ein eleganter kleiner Koffer sein, der vielleicht sogar Extrafächer für jeden Trick enthält. Das muß aber nicht immer so sein, für spezielle Programme verwendet man auch spezielle Behälter. Für mein China-Programm habe ich mir einen echten kleinen Chinaschrank besorgt. Auch eine Schmuckschatulle macht sich sehr gut.
Hier noch einige andere Möglichkeiten der Verpackung: Konsul Geo Mylius – der Erfinder des Wortes Mikromagie – verwendete einen Nähkasten, den man nach allen Seiten aufklappen konnte. Dr. Jaks besaß das »Buch der Geheimnisse«, eine flache Schatulle, die von außen wie ein Buch aussah, darin hatte jeder Trick ein samtgepolstertes Extrafach, aus dem das Requisit entnommen und nach der Vorstellung wieder zurückgelegt wurde. Bert Allerton dagegen trug alle Requisiten in den verschiedenen Anzugtaschen bei sich. Dabei besteht natürlich die Gefahr, daß die Requisiten durcheinander geraten. Hier ein Vorschlag: Fertigen Sie sich für jede Tasche einen passenden Einsatz an. Er wird aus Pappe geschnitten, mit Stoff bezogen und dann mit Taschen besetzt. Die Abbildun-

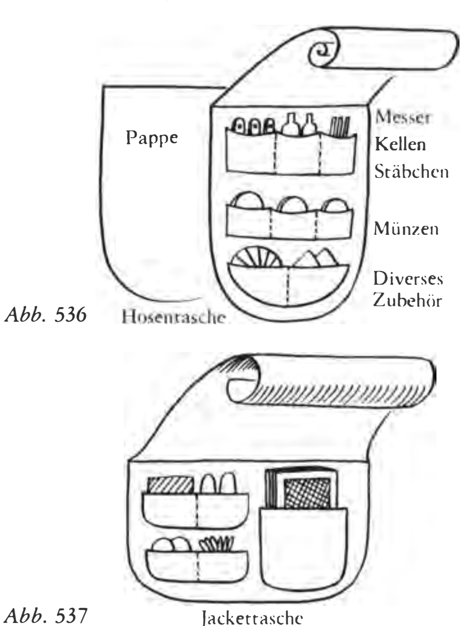


Abb. 536
Abb. 537

gen 536 und 537 zeigen einen Einsatz für die Hosentasche und einen weiteren für eine Jackettasche. In den kleinen aufgesetzten Täschchen finden die Requisiten einen sicheren Platz, außerdem gewöhnt man sich bald an die Reihenfolge, was jegliches Suchen erspart. Am oberen Rand eines jeden Einsatzes ist eine Stoffklappe angebracht, die normalerweise vor den Hilfsmitteln liegt und diese schützt. So kann man zwischendurch auch einmal in die Tasche greifen, ohne befürchten zu müssen, etwas herauszureißen. Soll die Vorführung beginnen, rafft man diese Klappe zusammen und steckt sie hinter die Pappe, so daß der Weg zu den Requisiten freigegeben ist.
Führen Sie Mikromagie nur einem kleinen Publikum vor, am besten am Tisch sitzend. Sorgen Sie dafür, daß Sie eine Schmalseite des Tisches für sich haben, dann brauchen Sie keine Seiteneinsicht zu befürchten. Der Mikrokoffer findet auf einem Hocker neben Ihnen Platz. Auf den Tisch legen Sie eine Unterlage, etwa eine stoffbezogene Schreibunterlage, ein schönes Deckchen oder eine Filzplatte – bei mir ist es ein Miniaturteppich. Das ist gewissermaßen Ihre Bühne, auf der Ihre Hände arbeiten. Außerdem dämpft die dicke Unterlage manch verdächtiges Geräusch. Es soll sogar Magier geben, die Magnete und Mechaniken in diese Mikrounterlage einbauen.
Versuchen Sie, Ihre Tricks möglichst effektvoll zu »verkaufen«. Sie haben ja Zeit und brauchen nicht so zu hasten, wie es leider bei den Bühnendarbietungen oft erforderlich ist. Zeigen Sie lieber einen Trick weniger. Das bedeutet natürlich nicht, daß Sie ellenlange Geschichten erzählen sollen. Im Mittelpunkt steht die Zauberei, alles andere sollte nur dazu dienen, den magischen Effekt zu steigern.
Beherzigen Sie die Worte, die der Dresdner Oberingenieur Herbert Paufler – selbst anspruchsvoller Mikromagier und Freund ausgeklügelter Apparate – einmal sagte: »Mikromagie ist eine Kunstform, die viel mehr als ihre große Schwester, die Bühnenmagie, die Kunst des ›Bezauberns‹ verlangt. Mikromagie will nicht als Trick gezeigt, sie will zelebriert werden. Mikromagie – das ist der magische Nahkampf zwischen Künstler und Publikum!«

31. Kapitel
Ganz aus dem Stegreif

In diese Kategorie fallen Tricks, die sich tatsächlich völlig improvisiert bringen lassen. Sie verwenden dazu Gegenstände, die Sie überall bekommen können: ein Stück Schnur, eine Zündholzschachtel, eine Zigarette oder einige Münzen. Viele der in diesem Buch beschriebenen Tricks lassen sich aus dem Stegreif vorführen, schauen Sie sich nur noch einmal die Kapitel »Magie mit Münzen« und »Magie mit Seilen« an. Nachfolgend einige Stegreiftricks.

Magisches Buchstabieren

Sie behaupten, daß Sie Gedanken lesen können, sicherlich wird man Ihnen nicht glauben, also treten Sie den Beweis an. Zunächst einmal räumen Sie Ihre Taschen aus, alles was darin ist, kommt auf den Tisch, der also bald ein Sammelsurium diverser Gegenstände darstellt; Brieftasche, Ring, Armbanduhr, Kugelschreiber, Schlüsselbund, Zigarette, Zigarre, Zündholz liegen schon bereit. Anscheinend ist es noch nicht genug, Sie legen noch eine Gabel, ein Messer und einen Aschenbecher dazu. Dann wenden Sie sich ab. Ein Zuschauer, es darf ein besonders skeptischer sein, soll sich einen dieser Gegenstände in Gedanken auswählen. Sie geben vor, seine Gedanken analysieren zu wollen. Da das nicht so einfach ist, bitten Sie den Zuschauer, Buchstaben für Buchstaben des gewählten Gegenstandes in Gedanken zu nehmen, Sie tippen bei jedem Buchstaben auf einen anderen Gegenstand. Anders gesagt: Der Zuschauer buchsta-

biert in Gedanken (!) den Namen seines erwählten Gegenstandes, und jedesmal, wenn Sie einen Gegenstand berühren, zählt er einen Buchstaben weiter. Ist der letzte Buchstabe erreicht, so muß er »halt« rufen. Erstaunlich ist es, daß Ihr Finger in diesem Moment gerade den Gegenstand berührt, den er sich erwählt hat!
Das Prinzip dieses Tricks wird in der Zauberkunst in vielfältigster Weise angewendet. Diese Variante hat den Vorteil, daß sie ganz improvisiert wirkt. Sie ist es nicht, denn Sie müssen die bewußten Gegenstände vorher bereitlegen, von denen jeder eine andere Buchstabenanzahl hat. Hier eine Übersicht:

4 Buchstaben	Ring
5 Buchstaben	Gabel
6 Buchstaben	Messer
7 Buchstaben	Zigarre
8 Buchstaben	Zündholz
9 Buchstaben	Zigarette
10 Buchstaben	Armbanduhr
11 Buchstaben	Brieftasche
12 Buchstaben	Aschenbecher
13 Buchstaben	Schlüsselbund
14 Buchstaben	Kugelschreiber.

Alle diese Gegenstände liegen bunt durcheinander auf dem Tisch. Sie müssen sich die Reihenfolge gut einprägen. Beim Buchstabieren tippen Sie zuerst dreimal auf beliebige Gegenstände, dann immer genau der Reihe nach. Beim vierten Mal tippen Sie also auf den Ring, beim fünften auf die Gabel, beim sechsten auf das Messer usw. Sagt der Zuschauer »halt«, so steht Ihr Finger garantiert auf dem gedachten Gegenstand – vorausgesetzt, Ihr Helfer hat richtig buchstabiert.
Dazu noch einige Tips. Die Sache wirkt besonders deshalb, weil sie wirklich völlig improvisiert aussieht. Verzichten Sie ruhig auf einige Gegenstände, es können in der Reihe Lücken auftreten, das schadet nichts, Sie müssen dann nur auf einen beliebigen Gegenstand tippen. Sie können die verwendeten Gegenstände auch auswechseln gegen andere mit gleicher Buchstabenzahl, statt Zigarette können Sie Feuerzeug verwenden, statt des Messers eine Brille.
Jeden Gegenstand benennen Sie laut und deutlich, wenn Sie ihn auf den Tisch legen, damit sich die Zuschauer den Namen einprägen und nicht nachher anstelle von Zündholz vielleicht Streichholz buchstabieren.
Die effektvollste und sicherste Vorführung spielt sich so ab: Der Zuschauer merkt sich einen Gegenstand, wendet sich ab und schreibt den Namen in Druckbuchstaben auf. Er bleibt vom Tisch abgewendet. Sie beginnen auf die Gegenstände zu tippen, wobei Sie jedesmal »jetzt« sagen. Das ist für den Zuschauer das Zeichen, einen Buchstaben seines Wortes auszustreichen. Ist er beim letzten angekommen, ruft er »halt«. Ihr Finger bleibt auf dem zuletzt berührten Gegenstand liegen. Erst muß der Zuschauer sein gedachtes Wort nennen, dann darf er sich umdrehen. Inzwischen haben alle anderen bemerkt, daß Sie den gleichen Gegenstand bezeichnet haben.

Der verschwundene Knoten

Für diesen Stegreiftrick benötigen Sie ein Stück Schnur und die Hülse einer Zündholzschachtel. Um die Schachtelhülse herum schlagen Sie mit der Schnur einen Knoten, ein Ende der Schnur ziehen Sie durch die Hülse. Während ein Zuschauer die Enden der Schnur festhält, ziehen Sie die Schachtelhülse einige Male hin und her, schon ist der Knoten auf wahrhaft magische Weise verschwunden.
Das Geheimnis liegt in der Art, wie der Knoten geschlagen wird. Wickeln Sie die Schnur um die Hülse einer Zündholzschachtel, dann schlagen Sie einen einfachen Knoten, wobei Sie die linke Schnur über die rechte legen und dann durchstekken (Abb. 538).
Jetzt halten Sie die Hülse senkrecht, dann

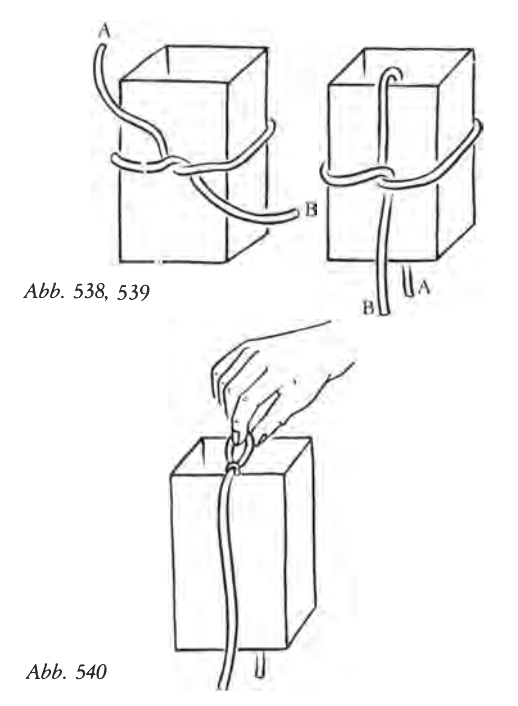


Abb. 538, 539

Abb. 540

stecken Sie das linke Ende der Schnur (A) von oben nach unten hindurch (Abb. 539). Den Knoten schieben Sie nach oben, ballen ihn lose zusammen und stecken ihn ebenfalls in die Hülse (Abb. 540). Zwei Zuschauer dürfen die Enden der Schnur festhalten (Abb.541), Sie schieben die Hülse einige Male hin und her, schon ist der Knoten verschwunden.
Wenn Sie wissen wollen, worin der Trick besteht, muß ich Sie enttäuschen, es gibt gar keinen! Wenn Sie alles wie beschrieben ausprobieren, funktioniert es von selbst. Sie müssen den Knoten genauso bilden, wie es auf den Abbildungen dargestellt ist. Schlagen Sie ihn andersherum oder stecken Sie das falsche Schnurende durch die Hülse, so bildet sich in dieser ein Doppelknoten. Also bitte ausprobieren!

Fliegende Asche

Das ist kein großer Trick, mehr ein Scherz, aber zum richtigen Zeitpunkt in einer Gesellschaft, am Stammtisch oder dergleichen gebracht, wirkt er besser als manch eine nach Vorbereitung und Präparation riechende Apparatesache. Befeuchten Sie unauffällig Ihren rechten Daumen mit etwas Speichel, dann tauchen Sie die Daumenspitze in einen Aschenbecher, etwas Asche wird am Daumen kleben bleiben. Sie können das in einem unbeobachteten Moment machen, einige Minuten vor der Vorführung des Tricks.
Ist die Situation gekommen – vielleicht haben Sie selbst etwas nachgeholfen, indem Sie das Gespräch auf Zauberei brachten –, so bitten Sie einen Zuschauer, möglichst eine rechts von Ihnen sitzende oder stehende Dame, bei einem Experiment mitzuhelfen. Fordern Sie sie auf, ihre rechte Hand auszustrecken. Wie zur Demonstration zeigen Sie das mit Ihrer linken Hand, wobei Sie die Handfläche nach oben halten. Die Assistentin wird ihre Hand in gleicher Weise ausstrecken. Sofort greift Ihre rechte Hand zu, legt den Daumen auf die Handfläche der Dame, die vier Finger auf den Handrücken und dreht die Hand um. Dazu sagen Sie: »So herum bitte!« Diese Bewegung muß so ganz nebenbei erfolgen, die Zuschauer werden sich dann hinterher überhaupt nicht mehr daran erinnern und schwören, daß Sie die Hand der Dame nie berührt hätten. Ihre Hand geht sofort wieder zurück.
Sie bitten die Dame, die Hand zur Faust zu schließen. Die andere Hand muß sie darunterlegen und die Faust damit umschließen, anschließend beide Hände langsam in

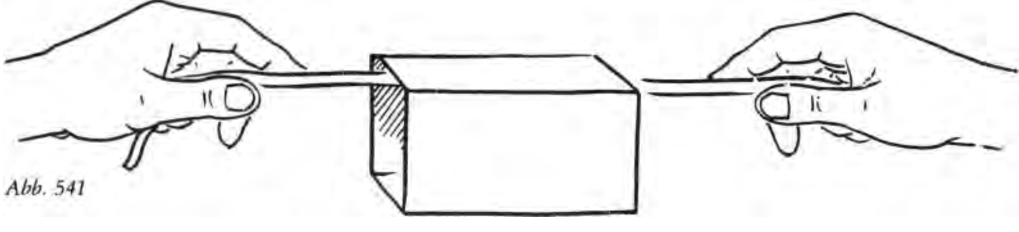


Abb. 541

die Höhe heben. Spielen Sie die Situation ruhig etwas aus, je mehr Zeit Sie dazu brauchen, desto mehr verblaßt die Erinnerung an die kurze Berührung.
Mit Daumen und Zeigefinger nehmen Sie etwas Asche aus einem Aschenbecher und »werfen« sie der Dame zu. Bei dieser Wurfbewegung führen Sie gleichzeitig mit Daumen und Zeigefinger eine schnippende Bewegung aus, wodurch die Asche von Ihren Fingern entfernt wird. Öffnet die Dame ihre Hand, so ist die Asche darin angekommen.
Probieren Sie das einmal aus, Sie werden von der Wirkung vermutlich selbst überrascht sein, die Dame schaut mitunter wie erstarrt auf die Asche in ihrer Hand!

Zündholzbrief mental

Dieser Trick geht auf ein altes mathematisches Prinzip zurück, das allerdings so verschleiert ist, daß man die Mathematik nicht mehr erkennt. Sie verwenden dazu einen Zündholzbrief, auch »Buchzünder« genannt, mit etwa 20 Zündhölzern, höchstens dürfen es 22 sein, sonst müssen Sie ein paar herausnehmen.
Das Briefchen geben Sie einem Zuschauer. Er soll sich eine kleinere Anzahl Hölzer – unter zehn Stück – herausbrechen und einstecken. Das hat nur den Grund, so sagen Sie wenigstens, daß jetzt niemand mehr wissen kann, wie viele Hölzchen sich im Brief befinden. Selbst wenn ich vorher gezählt hätte, wüßte ich jetzt nicht mehr, wie viele noch übrig sind. Es könnten 12 sein, oder 18, vielleicht sogar 23, ich weiß es nicht. Aber ich nehme an, daß die Anzahl durch eine zweistellige Zahl ausgedrückt wird. Bitte nehmen Sie noch einmal so viele Hölzchen heraus, wie die zweite Ziffer dieser Zahl angibt. Und nun noch ein einziges Hölzchen, alle zusammen stecken sie fort. Leider weiß ich nun immer noch nicht, wie viele Hölzchen übrig sind! Brechen Sie sich von dem Rest eine beliebige Anzahl heraus, diese nehmen Sie in Ihre linke Hand. Dann schauen Sie bitte auf die geschlossene Hand und denken fest an die Anzahl der Zündhölzer darin!«
Sie konzentrieren sich ebenfalls, und da das bei »blauem Dunst« besser geht, holen Sie sich eine Zigarette aus der Tasche und entzünden sie mit einem Hölzchen aus dem bewußten Briefchen. Geistesabwesend starren Sie in den Rauch, dann formen Ihre Lippen eine Zahl, es ist die Anzahl der Zündhölzer, die der Zuschauer in seiner Faust hat und die außer ihm niemand kennt!
Ich sagte schon, daß es ein mathematischer Trick ist, es wird das Prinzip der abgezogenen Quersumme verwendet. Nach dem ersten Entfernen einiger Hölzchen bleibt eine Anzahl zwischen 10 und 20 übrig. Wenn man von solch einer Zahl deren Quersumme abzieht, ergibt es immer neun. Sie benutzen den mathematisch klingenden Begriff Quersumme allerdings nicht, statt dessen lassen Sie so viele Hölzchen herausnehmen, wie der Einerzahl entsprechen und dann noch einmal eins, womit Sie genau dasselbe erreicht haben. Im Zündholzbrief verbleiben dann immer neun Hölzchen, von denen der Zuschauer eine beliebige Anzahl in seine Faust nimmt.
Wenn Sie das Briefchen aufnehmen, um sich eine Zigarette anzuzünden, erkennen Sie mit einem Blick die Anzahl der verbliebenen Hölzer. Deren Zahl von neun abgezogen ergibt die Zahl der versteckt gehaltenen Zündhölzer.
So simpel ist es! Sollten Sie Nichtraucher sein, dann zünden Sie ein Holz an, starren in die Flamme und erkennen angeblich darin die geheime Zahl.

32. Kapitel
Mit Münzen und Würfeln

Eine ganze Anzahl von den im 20. Kapitel beschriebenen Münzentricks sind für die Mikromagie geeignet, sie lassen sich ohne weiteres am Tisch vorführen. Ich möchte mich deshalb hier auf auf die Beschreibung einer »Münzendose« beschränken. Von denen gibt es die unterschiedlichsten Konstruktionen, mit ihrer Hilfe lassen sich mitunter die unglaublichsten Effekte erzielen. Einige von ihnen sind wahre Meisterwerke der Feinmechanik und kosten ein dementsprechendes Geld. Andere wiederum sind tatsächlich nichts weiter als einfache Dosen aus Holz, Metall oder Plastik. Eine der einfachsten ist die German-Coin-Box, die von den Händlern mitunter auch unter dem Namen »Foxie« angeboten wird. Hören Sie, was man damit machen kann.

Eine nach der anderen

Der Vorführende zeigt eine kleine Dose ohne Deckel und legt vier einzelne Fünfmarkstücke hinein. Einwandfrei zeigt er beide Hände leer, dann deckt er ein gewöhnliches Taschentuch über die linke und stellt die Dose darauf. Die Geldstücke sind immer noch zu sehen. Mit der rechten Hand erfaßt er die vier Zipfel des Tuches und bringt sie nach oben, so daß die Münzendose jetzt in einem Beutel hängt. Noch einmal zeigt er die linke Hand leer, dann streift er mit ihr über das Tuch, eine Münze fällt heraus und poltert in ein darunterstehendes Glas. Der Vorgang wird noch dreimal wiederholt, wobei nach jeder Durchdringung die linke Hand leer gezeigt wird, bis alle vier Münzen aus dem Tuch herausgemolken und im Glase angekommen sind. Wird das Tuch geöffnet, so sieht man darin nach wie vor die Dose, allerdings ist sie jetzt leer.
Sie werden zugeben, daß es sich hierbei um eine äußerst effektvolle Routine handelt. Das Schönste aber ist, daß man dazu so gut wie gar keine Fertigkeit benötigt, ein bißchen Fingerspitzengefühl, das ist alles. Doch gehen wir der Reihe nach vor.
Die German-Coin-Box ist eine Büchse ohne Deckel, die vier Münzen aufnehmen kann und im Boden einen Hohlraum besitzt, in den genau eine Münze hineinpaßt. Abb. 542

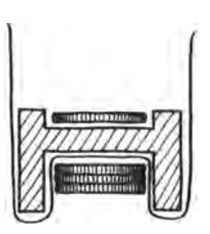
Abb. 542

zeigt die Dose im Schnitt. Für wenig Geld bekommen Sie sie im Fachhandel zu kaufen, Sie können sich aber auch eine aus Holz bei einem Drechsler anfertigen lassen. Verwenden Sie nach Möglichkeit echtes Geld, die Wirkung ist entschieden besser, als wenn Sie Zaubertaler benutzen. Ein Fünfmarkstück kleben Sie mit einigen Tropfen Alleskleber in den Bodenhohlraum hinein, wobei die Vorderseite der Münze, die Zahl, nach außen zeigt. Wenn Sie jetzt die Dose mit der Unterseite nach oben drehen, sieht es so aus, als ob sie mit Münzen gefüllt wäre. Außerdem benötigen Sie vier gleiche Münzen und ein Tuch, am besten kein Seidentuch, wie es üblicherweise zum Zaubern benutzt wird, sondern ein dünnes Herrentaschentuch.
Hier die detaillierte Vorführung:
Zunächst zeigen Sie die Dose vor, wobei Sie stets die Innenseite den Zuschauern zuwenden. Sie können die Büchse ohne Gefahr hochwerfen und wieder auffangen; wenn Sie ihr einen kleinen Drall geben, wird die leere Innenseite immer nach vorn zeigen. Stellen Sie die Dose auf Ihre linke Hand, und zwar ziemlich weit nach vorn, etwa auf die ersten beiden Fingerglieder von Zeige-, Mittel- und Ringfinger (Abb. 543). Jetzt



Abb. 543

zählen Sie die Geldstücke in die Dose hinein, die letzte Münze muß sie gerade randvoll machen. Achten Sie auch darauf, daß oben die Vorderseite einer Münze zu sehen ist.
Mit der rechten Hand greifen Sie in die Tasche und ziehen das Tuch heraus. Während Sie es mit der rechten Hand ausschütteln und alle Augen auf das Tuch gerichtet sind, schließt sich die linke zur Faust, d. h., die Finger krümmen sich und drehen dabei die Dose um. Wenn sich die Hand wieder streckt, sieht man die Dose nach wie vor, anscheinend unverändert auf der Hand stehen, nur etwas weiter nach hinten. Das kann dadurch ausgeglichen werden, daß Sie sie mit dem linken Daumen wieder nach vorn schieben. Die eingeklebte Münze täuscht eine volle Dose vor.
Inzwischen ist auch die rechte Hand fertig geworden, sie hat das Tuch an einer Kante zwischen Zeige- und Mittelfinger eingeklemmt, der Daumen bleibt frei! Er ergreift zusammen mit dem Zeigefinger die auf dem linken Handteller stehende Dose und hebt sie hoch. Natürlich bleiben die vier Geldstücke auf der Hand zurück. Das wird aber niemand bemerken, wenn Sie die Hand vorn etwas anheben. Außerdem deckt das aus der rechten Hand herabhängende Tuch den Vorgang weitgehend. Dieses wird in der gleichen Bewegung über die linke Hand gebreitet, wobei sich diese unter dem Tuch etwas krümmt, damit der Münzenstapel nicht so sehr hervortritt.
Die rechte Hand zeigt noch einmal die Dose mit »den vier Münzen« vor und stellt sie auf das Tuch, genau über die Münzensäule. Diesen Vorgang müssen Sie etwas üben, wenn Sie die Hand dabei schräg halten, können die Zuschauer nicht hineinsehen. Drücken Sie die Dose recht kräftig auf, die Münzen müssen alle in den Innenraum gelangen. Dabei klemmt sich das Tuch zwischen Münzen und Dose fest und hält seinerseits auch wieder die Geldstücke, die nicht mehr unten herausfallen können. Abb. 544 zeigt die Situation im Schnitt.


Abb. 544

Sollten Sie hierbei Schwierigkeiten haben, dann versuchen Sie es mit einem anderen Tuch; Größe der Dose, der Münzen und Dicke des Tuches müssen zueinander passen.
Demonstrativ zeigen Sie die rechte Hand leer, ergreifen einen Tuchzipfel nach dem anderen und bringen ihn nach oben, somit über der Dose einen Beutel formend. Zuletzt heben Sie diesen an und zeigen die freigewordene linke Hand vor. Sie ziehen ein bereitstehendes Glas heran und halten den Beutel darüber. Mit der linken Hand streifen Sie am Tuch entlang, etwa so, als ob Sie es melken wollten. Stoßen Sie mit der Hand auf die eingewickelte Dose, dann ist Fingerspitzengefühl nötig, aber schon ein paar Versuche zeigen Ihnen, wieviel Druck Sie anwenden müssen, damit unten tatsächlich nur eine Münze herausfällt.
Wieder zeigen Sie die linke Hand leer und wiederholen das Melken, und wieder fällt eine Münze in das Glas. Dieser Vorgang ist frappierend, da niemand sieht, wo die Münzen herkommen, der Moment des Heraustretens aus dem Tuch ist ja durch die linke Hand gedeckt. So fallen einzeln alle vier Geldstücke ins Glas, und sollten wirklich einmal zwei auf einmal kommen, so ist das nicht weiter schlimm, Sie haben eben »zu stark gemolken«!
Jetzt kommt noch etwas sehr Überzeugendes, Sie schütteln mit der rechten Hand den Beutel, angeblich um zu zeigen, daß er keine Münze mehr enthält, denn sonst müßte es ja klappern. In Wirklichkeit dreht sich die Dose beim Schütteln um, die eingeklebte Münze wirkt wie das Gewicht bei einem Stehaufmännchen! Unbesorgt können Sie den Beutel auf den Tisch senken, bis die

Dose steht, und dann das Tuch aufklappen, die leere Büchse steht unschuldsvoll mitten auf dem Tuch!

Der Persönlichkeitswürfel

Der Magier erklärt, daß gewisse Personen die Fähigkeit haben, Gegenstände ihren Besitzern zuzuordnen. Nach ihrer Aussage haftet jedem Gegenstand gewissermaßen das persönliche Fluidum seines Besitzers an. Weiterhin behauptet er, daß er dabei sei, sich diese Fähigkeit ebenfalls zu erwerben, bisher funktioniere es aber leider nur mit seinem eigenen, persönlichen Fluidum.
Nun beginnt der Test. Zunächst werden vier Würfel in den Farben weiß, schwarz, rot und grün auf den Tisch gestellt. Dann zeigt der Magier einige Karten mit den Namen bekannter Zauberer vor, eine davon trägt seinen eigenen Namen. Diese legt er auf den Tisch, wendet sich um und gibt die weiteren Anweisungen, ohne hinzusehen. Demnach soll der Zuschauer noch drei weitere Namenskarten heraussuchen und die anderen beiseite legen. Jeden Namen ordnet er einem Würfel zu, dann wird der erste Name leise buchstabiert, wobei bei jedem Buchstaben der betreffende Würfel einmal gekippt wird, um irgendeine Kante wird also eine Vierteldrehung ausgeführt. Wenn das mit allen Würfeln geschehen ist, wendet sich der Magier wieder dem Tisch zu. Er weiß nichts, und trotzdem gelingt es ihm, den Würfel mit seinem persönlichen Fluidum herauszufinden, also den Würfel, dem sein eigener Name zugeordnet war.
Der Trick beruht auf einer mathematischen Eigenheit der Spielwürfel. Stellen Sie einen Würfel so auf, daß Sie drei Seiten sehen. Wenn Sie die sichtbaren Augen addieren, so ergibt das entweder eine gerade oder eine ungerade Zahl. Kanten Sie den Würfel einmal, Sie werden feststellen, daß sich die Zahl ändert, bei jedem Kanten wird aus einer geraden Zahl eine ungerade und umgekehrt. Die Abbildung 545 zeigt einen

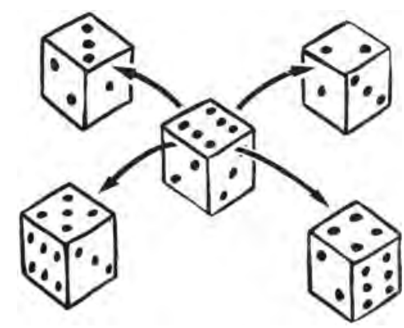


Abb. 545

Würfel mit den verschiedenen Möglichkeiten, ihn zu kanten.
Machen Sie zunächst einen Vorversuch: Sie stellen einen Würfel hin, so daß Sie drei Seiten gut sehen können, und merken sich, ob die Summe eine gerade oder ungerade Zahl ergibt. Nehmen wir an, es ist eine gerade. Jetzt kanten Sie den Würfel sechsmal, Sie werden feststellen, daß wieder eine gerade Zahl zu sehen ist. Kanten Sie siebenmal, dann wird aus dem geraden Additionsergebnis ein ungerades. Daraus ergibt sich folgende Regel: Ist die Anzahl der Drehungen gerade, verändert sich nichts, ist sie ungerade, verändert sich die Zahl! Mit diesem Grundwissen ausgerüstet, können wir uns dem eigentlichen Trick zuwenden.

Sie benötigen:
1. Vier Würfel in verschiedenen Farben, wobei Sie sich eine bestimmte Reihenfolge einprägen, indem Sie die Zahlen 1 bis 4 je einer Farbe zuordnen, z. B. 1 – weiß, 2 – rot, 3 – grün, 4 – schwarz.
2. Eine Anzahl Blankokarten, die mit den Namen großer Zauberkünstler beschriftet sind. Eine davon trägt Ihren eigenen Namen. Hat Ihr Name eine ungerade Anzahl Buchstaben, müssen alle anderen eine gerade Anzahl haben, hat er eine gerade Anzahl Buchstaben, sind alle anderen Namen ungerade. Nehmen wir als Beispiel meinen Namen ZMECK, das sind fünf Buchstaben, demzufolge stehen auf den anderen Karten nur Künstler mit gerader Buchstabenzahl, etwa Bellachini, Punx,

Adrion, Kaps, Thurston, Blackstone, Kaßner, Houdin, Brahma.
Falls Ihr Name eine gerade Anzahl Buchstaben besitzt, hier eine Auswahl von Namen mit ungerader Zahl: Bosco, Kio, Houdini, Cortini, Kassner (andere Schreibweise), Charell, Wizardo.
3. Es wäre gut, wenn Sie außerdem noch eine Grundplatte verwenden würden, eine Art Schachbrett, dessen einzelne Felder der Würfelgröße entsprechen. Es gibt Halmaspiele, die mit einem schachbrettartigen Muster versehen sind, nur sind die Karos kleiner, dafür sind es viel mehr, das wäre ideal. Der Zuschauer ist dann gezwungen, das Kippen der Würfel von einem Feld auf ein anderes vorzunehmen, er kann die Würfel nicht seitlich verschieben oder drehen, was den Trick in Frage stellen würde.
Nun die Vorführung selbst:
Bitten Sie einen Zuschauer um Mithilfe. Zunächst bekommt er die Würfel, die er auf das Grundbrett in einer Reihe mit gehörigem Abstand nebeneinander aufstellen soll. Dabei reichen Sie ihm die Würfel nacheinander in der Reihenfolge 1 bis 4, gleichzeitig drehen Sie die Grundplatte so, daß Sie von jedem Würfel deutlich drei Seiten erkennen können. Addieren Sie diese drei Flächen jedes Würfels und merken Sie sich, ob es sich um eine gerade oder ungerade Zahl handelt. Ich mache das mit Hilfe der Finger, 1 ist der Zeigefinger, 2 Mittel-, 3 Ring- und 4 Kleinfinger. Für eine gerade Zahl strecke ich den Finger aus, für eine ungerade krümme ich ihn ein, das ist einfach und unauffällig.
Erklären Sie dem Zuschauer, was er machen soll, wie er die Würfel zu kanten hat, immer schön den Feldern des Grundbrettes entsprechend, wobei er die Richtung selbst bestimmen kann, nach vorn, hinten, rechts oder links. Vorgeschrieben wird die Richtung eventuell nur durch die Würfel selbst, falls zwei direkt nebeneinander zu stehen kommen.
Zeigen Sie die Namenskarten vor, Ihren eigenen Namen legen Sie sofort heraus, von den anderen darf sich der Zuschauer drei heraussuchen, während Sie sich abwenden. Jeder Name wird einem Würfel zugeordnet, also daneben gelegt. Jetzt beginnt das Kippen, was sorgfältig geschehen muß. Jeder Würfel wird so oft gekantet, wie die Anzahl der Buchstaben im zugeordneten Namen erfordert.
Ist der Zuschauer fertig, so darf er alle Namenskarten fortnehmen. Jetzt erst wenden Sie sich wieder dem Tisch zu. Ein Blick genügt, um zu erkennen, welche Würfel auf den drei Seiten eine gerade und welche eine ungerade Augenzahl aufweisen. Vergleichen Sie die Zahlen mit den Anfangszahlen, die Ihnen von Ihren Fingern signalisiert werden. Drei Würfel haben sich nicht geändert, nur einer wechselte von gerade auf ungerade – oder umgekehrt. Und das ist der, dem Ihr eigener Name zugeordnet war.
Es liegt an Ihnen, aus dieser etwas umständlichen Angelegenheit durch den entsprechenden Vortrag ein nahezu okkultes Phänomen zu gestalten!

Der große Würfelakt

Diese Trickfolge ist für die Vorführung am Tisch gedacht. Ich beschreibe Ihnen diese Routine genauso, wie ich sie selbst vorführe. Sie besteht aus acht Einzeltricks. Vielleicht können Sie nicht alle verwenden, weil Sie die Hilfsmittel nicht haben oder weil Ihnen der eine oder der andere Trick einfach nicht liegt, das schadet nichts, lassen Sie ihn weg. Jeder der beschriebenen Tricks ist so beschaffen, daß Sie ihn auch allein vorführen können. Ich rate Ihnen auch, jeden für sich einzustudieren und erst wenn jeder Einzeltrick sitzt, die ganze Kombination durchzuarbeiten.
Zunächst möchte ich Ihnen eine grobe Übersicht der Effekte geben:
1. Vier Spielwürfel erscheinen in den leeren Händen.

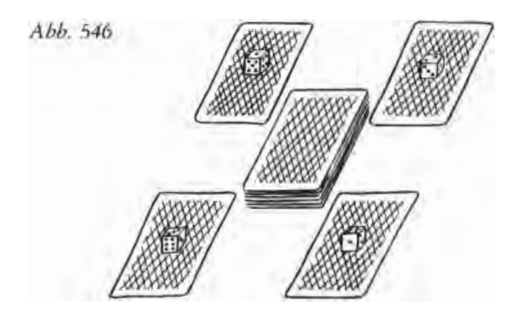
2. Die Würfel wandern mehrmals von einer Hand in die andere.
3. Spielkarten werden mit Würfeln kombiniert, unsichtbar wandern Karten zu den Würfeln, die mit ihrer Augenzahl dem Kartenwert entsprechen.
4. Drei Würfel wandern von der Tasche in die Hand und verwandeln sich zuletzt in einen großen Würfel.
5. Mit Hilfe des großen Würfels wird auf unmöglich scheinende Weise eine Spielkarte erraten.
6. Der große Würfel wird mehrmals durch eine enge Röhre geschoben, wobei sich seine Augen ständig verwandeln.
7. Der Würfel kommt in die Hand, beim Öffnen liegt oben die von einem Zuschauer gewünschte Augenzahl.
8. Der letzte Trick wird wiederholt, allerdings kommt der Würfel jetzt in die Hand eines Zuschauers. Öffnet er sie, so ist der Würfel total zerquetscht.
Nachfolgend gebe ich Ihnen die detaillierte Beschreibung der Einzeltricks.

Die Würfel erscheinen
Pate stand der Trick von Buatier de Kolta »Ein Tuch erscheint aus der Kerzenflamme«, der im Kapitel »Tüchermagie« beschrieben ist. Statt eines Tuches verwenden wir vier Spielwürfel, einen schwarzen und drei weiße. Schieben Sie die Lade einer Zündholzschachtel etwas heraus, in den dadurch gebildeten Hohlraum stecken Sie die Würfel.
Bei der Vorführung zeigen Sie zunächst die Hände leer, dann stecken Sie sich eine Zigarette in den Mund. Nun ergreifen Sie die Zündholzschachtel, entnehmen ihr ein Zündholz, entzünden es und damit dann die Zigarette. Dabei schließen Sie mit dem linken Daumen die Lade, die herausgeschobenen Würfel palmieren Sie in der linken Hand. Die Schachtel legen Sie auf den Tisch, die Hand ballen Sie zur Faust. Blasen Sie etwas Rauch darauf, und die Würfel kommen zum Vorschein, magisch eingehüllt in eine Wolke blauen Dunstes.

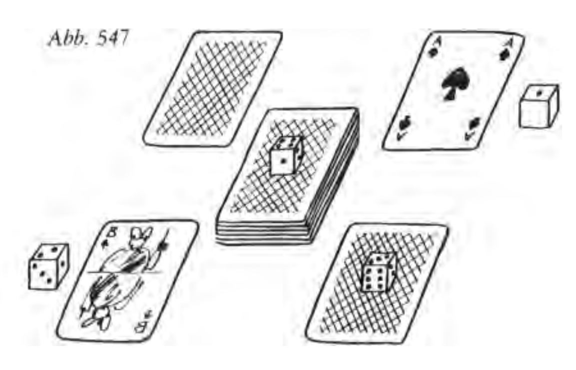
Würfelwanderung von Hand zu Hand
Hierfür benötigen Sie drei weiße und einen schwarzen Spielwürfel, einen vierten weißen holen Sie aus der Tasche und halten ihn rechts in der Fingerpalmage.
1. Tour: Mit der rechten Hand nehmen Sie den schwarzen Würfel auf und werfen ihn in die deutlich leer gezeigte linke. Dabei gelangt der rechts palmierte Würfel ebenfalls mit hinein. Vorsicht, die Würfel dürfen nicht klappern! Zeigen Sie die rechte Hand leer, dann nehmen Sie die drei weißen Würfel auf. Beide Hände bilden Fäuste, Sie deuten einen imaginären Wurf von rechts nach links an, dann werfen Sie aus der rechten Hand zwei weiße Würfel auf den Tisch, den dritten fingerpalmieren Sie. Sofort öffnen Sie die linke und zeigen auf der Handfläche liegend einen schwarzen und einen weißen Würfel vor.
2. Tour: Die beiden Würfel aus der linken Hand werfen Sie in die rechte. Dabei palmieren Sie links den weißen Würfel, in der rechten Hand nimmt der vorher rechts palmierte seine Stelle ein. Diesem Kunstgriff sind wir schon bei Münzen und bei Schwammbällen begegnet, er ist sehr überzeugend. Beide Würfel werfen Sie in die linke Hand zurück, so daß sich dort bereits drei Würfel befinden, wovon die Zuschauer allerdings nichts ahnen.
Rechts nehmen Sie die zwei auf dem Tisch liegenden weißen Würfel auf, wobei Sie den einen gleich in die Palmierposition bringen. Es folgt die gleiche Griffolge wie bei der 1. Tour: angebliche Wanderung, rechts einen Würfel auf den Tisch werfen, links drei vorzeigen und in die rechte Hand schütten, dabei links einen weißen palmieren.
3. Tour: Die drei Würfel aus der rechten Hand kommen wieder in die linke, so daß sich dort schon vier befinden. Mit der rechten Hand nehmen Sie den letzten Würfel auf. Dabei ziehen Sie ihn zu sich heran, um ihn an der Tischkante hochzuheben. In Wirklichkeit fällt er auf Ihren Schoß. Pressen Sie die Beine gut zusammen, damit er nicht durchrutscht. Die rechte

Hand heben Sie hoch, als ob sie einen Würfel enthielte.
Der Rest ist Verkauf; Sie zerreiben den Würfel rechts und zeigen die Hand einwandfrei leer, aus der linken rollen vier Würfel auf den Tisch.
Vortragsanregung: Gegensätze ziehen sich an! Ein schwarzer und drei weiße Würfel, er lockt diese nacheinander aus der Reserve und zieht sie zu sich herüber.

Karten und Würfel
Dieser Trick stammt von Bill Simon, den wir bereits im Abschnitt »Kartenkunst« kennengelernt haben. An Requisiten benötigen Sie die auf dem Tisch liegenden Würfel – den auf dem Schoß liegenden stecken Sie bei Gelegenheit in die Tasche – und ein Kartenspiel.
Das Spiel blättern Sie offen durch und suchen dabei As, Bube, Dame und König einer Farbe heraus. Verwenden Sie ein Spiel mit 52 Blatt, dann verwenden Sie As, Zwei, Drei und Vier. Es dürfte Ihnen nicht schwerfallen, dabei die Zehn gleicher Farbe zur obersten des Spieles zu machen.
Das Spiel liegt in Ihrer linken Hand, der linke Kleinfinger hält unter der obersten Karte einen Spalt. Mit der rechten Hand nehmen Sie die herausgesuchten Karten einzeln auf und legen sie bildoben auf das Spiel, zuerst den König, gefolgt von Dame, Bube und As, welches die oberste, sichtbare Karte wird. Alle Karten über dem Spalt nehmen Sie mit der rechten Hand fort, das Restspiel legen Sie vor sich auf den Tisch.
Die vier – in Wirklichkeit fünf – Karten zeigen Sie nochmals vor. Sie deuten auf das As, nehmen es ab, drehen es um und legen es unter das kleine Päckchen. Das gleiche wiederholt sich mit dem Buben, der Dame und dem König, dann wird das geschlossene Päckchen rückenoben auf das Spiel gelegt, das Sie dabei wieder aufnehmen.
Sie dublieren die oberste Karte, drehen sie um und zeigen das As vor. Sie drehen die Karte(n) zurück und legen die wirklich oberste verdeckt vor sich auf den Tisch in die obere linke Ecke eines gedachten Quadrates. Die nächste Karte legen Sie verdeckt in die rechte obere Ecke und sagen dazu: »Der Bube«. Die nächste, »die Dame«, kommt nach links unten. Die letzte, »der König«, wird mit der nächsten Karte dubliert, vorgezeigt, zurückgedreht und die wirklich oberste – es ist die Dame – in die rechte untere Ecke gelegt. Das Spiel kommt in die Mitte, Abb. 546 zeigt die Anordnung.


Abb. 546

Die Zuschauer sind der Meinung, die Karten liegen in der Reihenfolge 1 = As, 2 = Bube, 3 = Dame, 4 = König auf dem Tisch, in Wirklichkeit ist die Lage 1 = Zehn, 2 = As, 3 = Bube, 4 = Dame, und der König liegt oben auf dem Spiel.
Die vier Würfel stellen Sie auf die vier ausgelegten Karten, wobei Sie jeden so drehen, daß die oben liegende Augenzahl den angeblichen Wert der darunterliegenden Karte angibt, wie es Abb. 546 zeigt.
Tauschen Sie die Würfel 1 und 2, dann drehen Sie die Karte auf Platz 2 um, es ist das As, das anscheinend auf magische Weise dem Würfel gefolgt ist.
Nun werden die Würfel 2 und 3 miteinander ausgetauscht, anschließend zeigen Sie auf Platz 3 den Buben vor. Nach der ersten Wanderung müßte dieser eigentlich auf Platz 1 liegen. Diese scheinbare doppelte Wanderung verwirrt die Zuschauer vollständig.
Nun legen Sie den Würfel 3 auf Platz 4, den Würfel 4 dagegen anscheinend völlig absichtslos auf das Spiel in der Mitte (Abb. 547). Die Karte auf Platz 4 wird auf-


Abb. 547

gedeckt, es ist die Dame! Überrascht stellen Sie fest, daß Sie »aus Versehen« den Viererwürfel auf das Spiel gestellt haben. Kurz entschlossen drehen Sie die oberste Karte des Spieles um, es ist der König!
Aber was wird nun mit der Karte auf Platz 1? Sie wagen einen Versuch und stellen alle vier Würfel auf diese Karte, wobei Sie die Würfelaugen addieren: $1 + 2 + 3 + 4 = 10$. Dann drehen Sie die Karte um, es ist tatsächlich die Zehn!

Drei weiße Würfel wandern
Sie legen das Spiel beiseite und stecken den schwarzen Würfel in die Tasche, wobei Sie den vorher eingesteckten weißen wieder palmieren. In der rechten Tasche befindet sich außerdem ein großer Würfel, er hat etwa die doppelte Kantenlänge eines kleinen – Sie bekommen ihn im Spielwarengeschäft zu kaufen –, und ist ebenfalls weiß.
1. Tour: Es folgt eine ähnliche Griffolge, wie sie beim zweiten Trick beschrieben wurde. Sie nehmen mit der rechten Hand einen Würfel auf und werfen ihn in die linke Hand. Dasselbe wiederholt sich mit dem zweiten Würfel, aber diesmal kommt der palmierte mit in die linke. Diese schließen Sie sofort zur Faust, mit der rechten nehmen Sie den letzten Würfel auf und stecken ihn in die Tasche, wo Sie ihn gleich wieder palmieren. Wenn Sie die linke Hand öffnen, liegen dort wieder drei Würfel.
2. Tour: Der Trick wird wiederholt, diesmal mit einer etwas veränderten Technik. Zeigen Sie die drei Würfel auf dem Handteller liegend vor. Mit der rechten Hand nehmen Sie einen Würfel fort, dabei lassen Sie den palmierten aus der rechten in die linke fallen. Diesen Griff müssen Sie vor dem Spiegel üben, bei richtiger Ausführung ist nichts zu bemerken, die Finger der rechten Hand decken den Vorgang, die linke schließt sich sofort zur Faust. Den herausgenommenen Würfel stecken Sie in die Tasche, dort palmieren Sie den großen. Wenn Sie die linke Hand öffnen, sieht man wieder drei Würfel.
3. Tour: Ein drittes Mal wollen Sie den Trick zeigen, so behaupten Sie wenigstens. Die Würfel kommen auf den Tisch, mit der rechten Hand nehmen Sie einen auf und werfen ihn in die linke. Die Zuschauer sehen den Würfel durch die Luft fliegen, hören ihn aufprallen und sehen, wie sich die linke Hand schließt. Sie konnten aber nicht bemerken, daß es der große Würfel war, der geworfen wurde. Der Flug geht so schnell, daß man nicht mehr als einen Schimmer des Würfels sieht und nicht feststellen kann, wie groß er ist. Außerdem erwartet ja niemand etwas anderes als einen kleinen Würfel! Dieser wird dafür in der rechten Hand palmiert. Sie brauchen das nicht sehr kunstgerecht zu machen, denn mit derselben Hand nehmen Sie sofort die beiden restlichen Würfel vom Tisch und stecken sie in die Tasche, der palmierte bleibt ebenfalls darin.
Diesmal haben Sie also nur einen Würfel in der Hand und zwei weggesteckt. Fragen Sie die Zuschauer, wie viele Würfel sich jetzt in Ihrer Hand befinden. Sie werden die unterschiedlichsten Antworten zu hören bekommen. Sagt jemand »einen Würfel«, so antworten Sie: »Stimmt!« und öffnen die Hand. Das Erscheinen des großen Würfels wirkt sehr überraschend, es ist ein starker Abschluß, und deshalb wäre hier eine Möglichkeit, die Trickfolge zu beenden, falls Ihnen die ganze Routine zu lang wird. Wir machen zunächst weiter.

Der Dreieinhalb-Trick

Ich beschreibe Ihnen zunächst einmal den Effekt dieses amüsanten und aus dem Rahmen fallenden Kunststücks.

Der Vorführende legt sechs Karten aus dem Spiel verdeckt nebeneinander auf den Tisch. Nun würfelt der Zuschauer zum erstenmal und bestimmt damit eine Karte. Der geworfenen Zahl entsprechend wird von den sechs Karten eine herausgezählt, die anderen werden fortgelegt.

Der Zuschauer würfelt ein zweites Mal und bestimmt damit die Farbe der Karte, indem entsprechend der Würfelzahl eine Karte oben vom Spiel abgezählt wird, es ist z. B. eine Pik-Karte.

Nun würfelt er ein drittes Mal und bestimmt damit den Wert, indem er den Würfel hochhebt, die untere Augenzahl zur oberen addiert und die Summe durch 2 teilt. Das Ergebnis soll den Wert der Karte angeben. Auf die Frage nach der ermittelten Zahl sagt der Zuschauer schadenfroh: »Dreieinhalb!« Der Vorführende stutzt, dann schaut er sich den Würfel an, murmelt etwas von »falscher Würfel« und scheint überhaupt sehr verlegen. Das gibt sich aber, wenn die vorher ermittelte Karte herumgedreht wird, es ist tatsächlich Pik 3 1/2!

Zu diesem Trick benötigen Sie eine Spezialkarte (s. Abb. 548), die Sie gedruckt beim Fachhändler zu kaufen bekommen. Ich habe mir drei Stück besorgt und mit dem gleichen Rückenmuster versehen wie mein übliches Kartenspiel. Notfalls können Sie sich die Karte aus einer Blankokarte selbst malen, oder Sie verwenden eine Pik Vier und kratzen von einem Point eine Hälfte weg.

Vorbereitung: Ich verwende drei Trickkarten, die ich mit drei beliebigen Karten abwechselnd lege. Dieser vorbereitete Satz von sechs Karten liegt unter dem Spiel, eine normale Karte ist die unterste, die zweite, vierte und sechste von unten sind die präparierten. Wenn ich Trick 3 »Karten und Würfel« vorführe, dann suche ich die dazu benötigten Karten in der gleichen Farbe

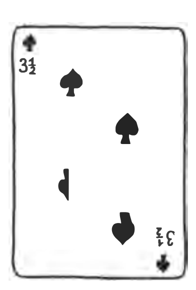


Abb. 548

heraus, die meine Trickkarten haben, im Beispiel also Pik. Außerdem lege ich oben auf das Spiel unter die Pik Zehn noch eine weitere beliebige Pik-Karte. Ist die Karten-Würfel-Wanderung beendet, so werden alle verwendeten Karten oben auf das Spiel gelegt, die obersten sechs Karten sind dann Pik-Karten!

Vorführung: Nehmen Sie das vorher beiseitegelegte Spiel wieder auf. Von unten ziehen Sie einzeln sechs Karten ab und legen sie verdeckt nebeneinander auf den Tisch. Denken Sie daran, die zweite, vierte und sechste sind Trickkarten, die anderen können Sie ruhig einmal unabsichtlich von der Bildseite her sehen lassen.

Der Zuschauer würfelt zum erstenmal und bestimmt damit eine von den sechs Karten. Das ist eine einfache gezwungene Wahl, würfelt er eine gerade Zahl, zählen Sie von links ab, bei einer ungeraden von rechts, so kommen Sie immer auf eine Trickkarte. Diese bleibt liegen, die anderen nehmen Sie zusammen, wobei Sie die unpräparierten Karten wieder kurz sehen lassen können – aber wirklich ganz unauffällig!

Zum zweitenmal wird gewürfelt und damit die Farbe der gewählten Karte bestimmt. Das ist noch leichter, egal welche Zahl der Zuschauer würfelt, Sie zählen von oben ab und kommen immer auf eine Pik-Karte. Zeigen Sie nur diese eine Karte, die anderen abgezählten legen Sie unbesehen auf das Spiel zurück.

Jetzt kommt der dritte Wurf. Das Addieren der oberen und unteren Würfelseite kann nur sieben ergeben, das ist bei jedem Würfel so, die Division durch zwei ergibt also immer 3 1/2. Beachten Sie das schadenfrohe

Gesicht des Zuschauers, und spielen Sie Ihre Verlegenheit recht gut. Um so größer ist nachher die Überraschung, wenn die Karte wirklich eine Pik Dreieinhalb ist.
Sollten Sie nur eine Trickkarte besitzen, dann legen Sie diese als unterste des Spieles. Nach dem ersten Würfeln zählen Sie von unten ab, wobei Sie die Karte glissieren und erst an der gewünschten Stelle zum Vorschein bringen.

Die veränderten Würfelaugen
Zu diesem Trick benötigen Sie als Hilfsmittel eine kleine Pillenschachtel in Form einer quadratischen Röhre, die zur Aufnahme einer Tablettenröhre bestimmt ist. Ihre Größe ist so beschaffen, daß der Würfel gerade so hindurchgleiten kann. Natürlich können Sie sich ein Kartonröhrchen in der richtigen Größe basteln, aber eine bedruckte Pillenröhre wirkt viel unverfänglicher. Mit etwas Geduld werden Sie schon eine passende finden. In diese Röhre schneiden Sie auf einer Seite ein Loch, das über die ganze Röhrenbreite geht und etwa halb so weit ist (Abb. 549).
Außerdem benötigen Sie noch einen dünnen Stab, es genügt ein Bleistift, ein Mikrozauberstab wirkt schöner.
Vorführung: Das Röhrchen legen Sie flachgedrückt auf den Tisch, der Ausschnitt zeigt nach unten. Wenn Sie es in die quadratische Form drücken, dann legt sich Ihr Daumen auf den Ausschnitt. So können Sie es von allen Seiten vorzeigen. Den Würfel schieben Sie von einer Seite hinein, wobei Sie deutlich zeigen, daß er z. B. mit der Vier nach vorn in die Röhre kommt; wenn er

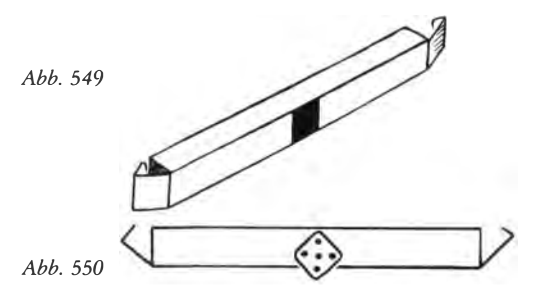


Abb. 549

Abb. 550

drinsteckt, ist die Zahl Drei allein sichtbar. Mit dem Bleistift schieben Sie den Würfel durch das Röhrchen, auf der anderen Seite wird nicht die Vier sichtbar, sondern z. B. die Eins. Wenn Sie den Vorgang wiederholen, müßte die Sechs erscheinen, statt dessen ist es die Zwei.
Das Geheimnis liegt in dem kleinen Loch, es gibt dem Würfel Gelegenheit, sich in der engen Röhre zu drehen. Er legt sich mit einer Kante in die Öffnung und dreht sich beim Weiterschieben herum, wie es Abb. 550 im Schnitt zeigt. Das unten aus der Röhre heraustretende Würfelstückchen decken Sie mit Ihren Fingern ab.

Augenzahl nach Wunsch
Sie legen den Würfel in die linke Hand, dabei merken Sie sich die drei Würfelzahlen, die Sie sehen. Abb. 551 zeigt das, Sie sehen oben 5, links 1 und rechts 4. Schließen Sie die Hand.



Abb. 551

Ein Zuschauer nennt nach freier Wahl eine Zahl von 1 bis 6. Wenn Sie die Hand öffnen, liegt diese Augenzahl oben. Da Sie sich drei Zahlen gemerkt haben und außerdem wissen, daß sich gegenüberliegende Würfelseiten immer zu Sieben ergänzen, können Sie den Vorgang nach Wunsch steuern. Betrachten wir nacheinander alle Möglichkeiten:

5: Öffnen Sie die Hand.
1: Beim Öffnen der Hand lassen Sie den Würfel nach vorn rechts kippen, ein Anheben des Daumenballens genügt.
4: Sie öffnen die Hand und lassen dabei den Würfel nach vorn links kippen. Notfalls kann der Daumen dabei mithelfen.

6: Die Sechs liegt gegenüber der Eins, also muß der Würfel nach hinten links gekippt werden, was die Finger bewerkstelligen. Ein kaum merkliches Anheben der Hand beim Öffnen genügt schon.
3: Analog zur Sechs wird der Würfel nach hinten rechts gekippt.
2: Drehen Sie die Hand um, und legen Sie den Würfel einfach auf den Tisch. Wenn Sie die Hand heben, sieht man die Zwei.

Diesen Trick führen Sie bitte nur einmal vor, er ist eigentlich nichts weiter als die Vorbereitung für den überraschenden Schlußeffekt.

Der zerquetschte Würfel

Dazu brauchen Sie einen Würfel von gleicher Größe und Farbe wie der bisher verwendete große, nur muß er »zerquetscht« sein (Abb. 552). Ich habe mir meinen selbst



Abb. 552

hergestellt. Unter den verschiedensten Namen gibt es knetbares Material, das im kochenden Wasser oder im Backofen erhärtet, im Handel zu kaufen. Formen Sie sich daraus einen Würfel. Mit einem Zahnstocher stechen Sie die Augen hinein, dann quetschen Sie ihn breit. Durch Kochen oder Erhitzen wird das Material verfestigt, eine Lackierung gibt ihm die gleiche Farbe wie dem normalen Würfel.

Dieser Würfel befindet sich von Anfang an in der rechten Tasche. Wenn Sie Trick 7 vorführen, ist alle Aufmerksamkeit auf ihre linke Hand gerichtet, Sie können mit der rechten in die Tasche greifen und den zerquetschten Würfel palmieren. Nach Beendigung von »Augenzahl nach Wunsch« legen Sie den verwendeten Würfel nahe der Kante auf den Tisch. Dann behaupten Sie, daß auch ein Zuschauer diesen Trick vorführen könne. Ein Zuschauer streckt seine Hand aus, und Sie legen angeblich den Würfel hinein. Beim Aufnehmen desselben streifen Sie ihn aber einfach über die Tischkante in Ihren Schoß, der Zuschauer erhält den zerquetschten. Er muß sofort die Hand schließen, umdrehen und auf den Tisch legen. Haben Sie keine Angst, der Zuschauer wird nie fühlen, daß es sich um keinen normalen Würfel handelt! Dann muß er eine Zahl nennen, kräftig drücken und die Hand öffnen.

Betrachten Sie die Gesichter Ihrer Zuschauer, wenn der zerquetschte Würfel zu sehen ist! Sie nehmen ihn, betrachten ihn kopfschüttelnd und sagen: »Aber so kräftig hätten Sie nicht gerade zu drücken brauchen!«

Mit diesem lustigen Höhepunkt endet die große Würfelroutine.

33. Kapitel
Eine bunte Auswahl

Meine Zündholzdurchdringung

Hier überreiche ich Ihnen ein kleines Juwel aus meinem eigenen Mikroprogramm, eine nahezu unglaubliche Durchdringung einer ganzen Schachtel voller Zündhölzer direkt vor den Augen der Zuschauer. Der Magier zeigt eine Zündholzschachtel vor und zieht die Lade heraus, um sie und die Hölzer darin deutlich zu zeigen. Die Hülse ist auf Ober- und Unterseite mit einem etwa 3 cm langen Schnitt quer zur Richtung der Hölzer versehen, der Ladenboden hat einen ähnlichen Schlitz. Nachdem die Lade wieder in die Hülse geschoben wurde, ergreift der Magier eine dicke Stopfnadel und steckt sie von oben nach unten durch die Zündhölzer hindurch. Und das geht ohne jede Anstrengung! Aber es kommt noch besser, er schiebt ein unpräpariertes Tischmesser durch die Schlitze der Schachtelhülse, es muß die Zündhölzer in der Lade

durchdringen, aber das geht »leicht wie durch Butter«. Sofort nach dem Herausziehen des Messers zieht der Vorführende die Lade heraus, und jeder kann sich davon überzeugen, daß die Hölzchen unverletzt sind!

Wenn Sie diesen Trick zeigen wollen, müssen Sie ein wenig basteln. Sie benötigen eine Zündholzschachtel und eine Extralade dazu. Die Schachtelhülle wird oben und unten quer mit einem Schnitt versehen, am besten mit einem scharfen Messer. Einen gleichen Schnitt erhalten die Böden beider Laden, wobei dieser Spalt etwas breiter sein darf, damit das Messer gut gleitet. Eine Lade schieben Sie in die Schachtel, die andere wird präpariert.

Beachten Sie die Zeichnungen, die Ihnen sicherlich Unklarheiten verständlich machen. Zunächst einmal wird die eine Stirnseite der Lade etwa 2 mm gekürzt, wobei Sie auf einer Seite ein Stückchen von Millimeterbreite stehen lassen (Pfeil in Abb. 553), das gibt später dem einen losen Zündholz Halt. Jetzt schneiden Sie sich einen Holzklotz zurecht, der die eine Hälfte der Lade genau ausfüllt, er reicht vom Schlitz zur Stirnwand und hat genau die Höhe der gekürzten Seite. Diesen Klotz leimen Sie in die Lade ein. Ein zweiter Klotz füllt die andere Hälfte aus, allerdings ist er etwas flacher, so daß Sie auf seine Oberfläche noch eine Schicht Zündhölzer aufleimen können und erst dann die Höhe des anderen Klotzes erreicht haben (Abb. 554). Zwischen beiden Klötzern befindet sich ein etwa 2 mm breiter Spalt (Abb. 555).

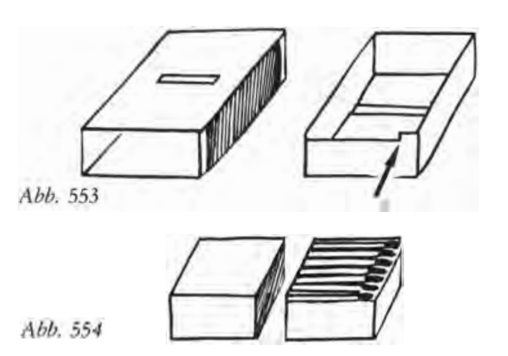


Abb. 553

Abb. 554

Aus dünnem Blech, von einer Konservendose, schneiden Sie sich ein Stück in der Länge der Lade zurecht, es ist um eine Zündholzdicke schmaler. Eine Anzahl Zündhölzer müssen Sie der Länge nach spalten, was am besten mit einer Rasierklinge geht. Verwenden Sie nur genau halbierte Hölzchen, schief geschnittene werfen Sie fort. Mit Alleskleber leimen Sie diese halben Hölzchen auf die Blechplatte, immer schön eins neben das andere. Nach dem Trocknen erhalten Sie eine dünne stabile Platte, die das Innere einer gefüllten Zündholzschachtel vortäuscht (Abb. 556).

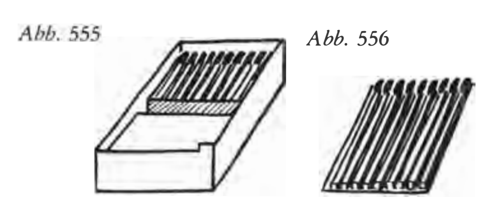


Abb. 555

Abb. 556

Diese Platte legen Sie in die präparierte Lade, wobei an einer Längsseite ein schmaler freier Raum bleibt. Neigen Sie die Lade, dann muß die Platte über die gekürzte Seite hinweg nach unten gleiten. Vorteilhaft ist es, alle gleitenden Teile mit Paraffin einzureiben.

Kommen wir zur Vorführung, die einige Raffinessen enthält. Schachtel und Extralade befinden sich in Ihrem Zauberkoffer oder in der Tasche, eine große Stopfnadel, ein schmales Taschenmesser und eventuell noch ein Tischmesser mit breiter Klinge liegen bereit. Bringen Sie die präparierte Lade in einem unbewachten Augenblick auf Ihren Schoß, dann kann es losgehen.

Zeigen Sie die Zündholzschachtel vor, wobei Sie auf die Schlitze in Ober- und Unterseite hinweisen. Jetzt ziehen Sie die Lade heraus, drehen sie um und zeigen auch hier den Schlitz vor, die Hölzchen halten Sie dabei fest. Nun nehmen Sie einige davon heraus und werfen sie auf den Tisch, jeder muß davon überzeugt sein, eine normale Zündholzschachtel – mit Ausnahme der Schlitze – vor sich zu haben. Sortieren Sie

die Hölzchen wieder ein, dabei fällt Ihnen eins herunter. Wenn Sie sich bücken, um das Zündholz aufzuheben, vertauschen Sie die beiden Laden. Das wird niemand bemerken, das heruntergefallene Zündholz gibt beste Ablenkung. Sie legen dieses eine Holz in den freien Raum der präparierten Lade und schieben diese sofort in die Hülse.
Daumen und Zeigefinger halten die Schachtel fest und richten sie senkrecht auf. Dabei rutscht die Platte aus der Schachtel heraus, was aber von den Fingern gedeckt ist (Abb. 557). Mit der anderen Hand ergreifen Sie die Stopfnadel und schieben sie von hinten nach vorn durch die Schachtel hindurch. Mit durchdrungener Nadel können Sie die Schachtel von vorn und von der Seite zeigen. Lassen Sie den Zuschauern einen Moment Zeit, um den Vorgang richtig zu erkennen, dann ziehen Sie die Nadel wieder heraus. Drehen Sie die Hand mit der Schachtel, so daß der vorher nach oben zeigende Teil nach unten kommt, das bewirkt ein Hineinrutschen der Platte in die Schachtel. Mit dem Daumen schieben Sie die Lade heraus, jeder sieht die unbeschädigten Hölzchen.

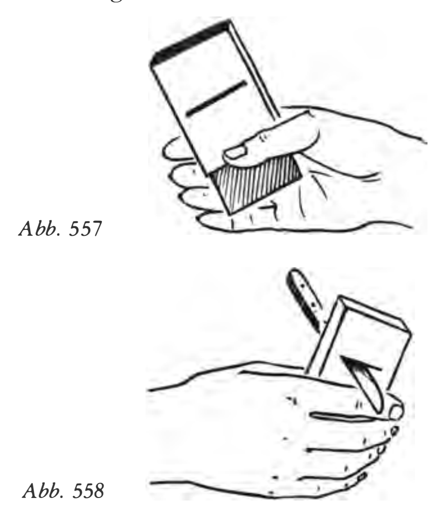


Abb. 557

Abb. 558

Sicherlich wird jetzt einer Ihrer Gäste auf den Gedanken kommen, daß die Nadel zwischen den Hölzern ihren Weg gemacht hat. Um diesen Einwurf zu entkräften, führen Sie das Ganze mit genau den gleichen Bewegungen noch einmal vor, nur daß Sie diesmal eine schmale Messerklinge verwenden.
Als Höhepunkt verwenden Sie in einem dritten Versuch die breite Klinge eines Tischmesser (Abb. 558).
Noch einige Bemerkungen zu diesem Trick: Ich verwende eine Stopfnadel und ein Taschenmesser mit einer schmalen und einer breiten Klinge. Halten Sie die Schachtel beim Öffnen immer nach unten geneigt, damit die Platte fest an der vorderen Schmalseite der Lade anliegt. Die hintere gekürzte Seite bekommen die Zuschauer nie zu sehen, Sie schieben die Schachtel immer nur zu etwa 3/4 auf.
Bei mehrfachen Vorführungen weiten sich die Schlitze etwas, da könnte man eventuell durch den Schlitz hindurch die Hölzer nach unten gleiten sehen. Ersetzen Sie deshalb die Hülse rechtzeitig durch eine neue.
Sie können den Trick auch wie improvisiert vorführen. Halten Sie Ihre präparierte Lade bereit, dann nehmen Sie eine normale Zündholzschachtel, entleeren den Inhalt und bringen mit einem scharfen Messer die drei Schlitze an. Beim Einlegen der Hölzchen wird die Lade vertauscht, und schon kann es losgehen. In dieser Form vorgeführt wirkt es tatsächlich wie ein kleines Wunder.

Voodoo

Unter diesem eigenartigen Titel begegnet man in der englisch-amerikanischen Literatur hin und wieder einem Kunststück, das ein Thema d·r schwarzen Magie zur Grundlage hat. Hier meine Version dazu: Der Magier erzählt etwas über den Schadenszauber innerhalb der schwarzen Magie, wie er von Hexen ausgeübt worden sein soll und heute noch von Magiern der Naturvölker in Anwendung gebracht wird. Das Prinzip ist einfach, was einer Puppe oder einem Bild angetan wird, erfährt die dargestellte Person am eigenen Leibe. Wird

also ein Bild eines Menschen unter entsprechenden Zeremonien an einer Stelle mit einer Nadel durchbohrt, so wird dieser Mensch an der gleichen Stelle seines Körpers Schmerzen verspüren oder sogar einen ernsthaften organischen Schaden davontragen, der unter Umständen zum Tode führen kann. So wenigstens behaupten die Anhänger der schwarzen Magie!

Der Magier demonstriert diese These an einem Beispiel. Er zeigt das Bild eines Menschen vor, eigentlich nur eine schematische Darstellung, die er in einen Briefumschlag steckt und für jeden sichtbar aufstellt. Außerdem verwendet er zehn etwas kleinere Karten mit dem gleichen Schema. Jeder »Mensch« darauf ist mit einem Kreuz gekennzeichnet, das an verschiedenen Stellen sitzt, im Kopf, in der linken Schulter, im Leib, am rechten Ellenbogen usw.

Diese Karten mischt der Magier durcheinander, läßt auch noch einen Zuschauer mischen. Zuletzt darf der Zuschauer frei irgendwo abheben und die oberste Karte herausnehmen. Nehmen wir an, die Figur auf der Karte hat ein Kreuz an der linken Schulter. Das ist die Stelle, so erklärt der Magier, an der die Hexe eine Nadel in das Bild sticht. Und wenn etwas Wahres an der ganzen Angelegenheit wäre, dann müßte bei Beachtung des vorgeschriebenen Rituals das Opfer ebenfalls an der linken Schulter markiert sein.

Der Magier zieht die Karte aus dem Umschlag und wirft sie auf den Tisch, jeder sieht sofort das große schwarze Kreuz in der linken Schulter! Der Umschlag ist ansonsten völlig leer.

Hilfsmittel: Ich habe mir die benötigten Requisiten aus zwei Sorten Blankokarten gebastelt, die in einem entsprechend kleinen Umschlag Platz finden. Die größere Karte trägt das Bild des Menschen rot aufgemalt und schwarz umrandet. Diese Karte ist so groß, daß sie gut in das Kuvert paßt. Im Kuvert selbst befindet sich eine weitere Karte, die gewissermaßen eine Tasche darstellt. Sie ist aus zwei Karten hergestellt, die an drei Seiten mit Klebeband zusammengeklebt sind, eine Längsseite bleibt offen. Dort hinein läßt sich leicht die andere Karte schieben, die Sie vorher ein klein wenig in Länge und Breite beschneiden (Abb. 559). Das Kaschee trägt auf der Vorderseite das gleiche rote, schwarz umrandete Bild, nur ist auf der linken Schulter ein dickes schwarzes Kreuz zu sehen.

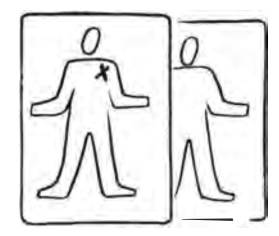


Abb. 559

Die anderen zehn Karten sind etwas kleiner und tragen alle das gleiche Bild, diesmal durchweg in schwarz. Fünf Karten haben an fünf verschiedenen Stellen ein weißes Kreuz eingezeichnet, und zwar am linken Fuß, am rechten Knie, im Leib, am rechten Ellenbogen und im Kopf. Die restlichen fünf Karten tragen das Kreuz alle an der linken Schulter. Außerdem sind diese Karten in der Länge etwas beschnitten, so daß sie einen Millimeter kürzer als die anderen sind, und tragen auf der Rückseite in jeder Ecke eine unauffällige Markierung. Sie können einen Bleistiftpunkt hinsetzen oder aber etwas vom Rückenmuster der Blankokarte wegkratzen. (Abb. 560).

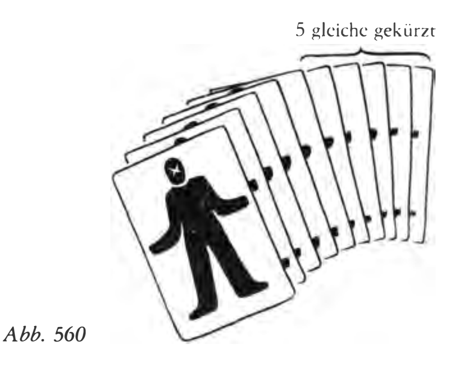


Abb. 560

Zur Vorbereitung stecken Sie alle Karten in den Umschlag, und zwar zunächst die Doppelkarte mit der Öffnung nach oben,

dann die große Karte, gefolgt von den fünf gleichen kleinen und schließlich die restlichen kleinen Karten. Der Umschlag wird durch Einstecken der Klappe verschlossen, Sie sind fertig zur Vorführung.
Zunächst einmal erzählen Sie etwas über »schwarze Magie« und über Schadenszauber – der Name Voodoo stammt aus dem Ritual der Südseeinsulaner –, das ist wichtig, das gibt dem Trick erst die richtige Würze. Sie öffnen den Umschlag und nehmen die zehn kleinen Karten heraus, wobei die Zuschauer die große Karte mit roter Figur sehen dürfen, doch nicht die Doppelkarte darunter! Wenn Sie die große Karte herausziehen, drehen Sie das Kuvert schon während dieses Vorganges um und weisen auf ein magisches Zeichen auf der Adressenseite des Kuverts hin. Bei mir prangt dort das Siegel Luzifers, des obersten aller Teufel (Abb. 561)! Die Doppelkarte bleibt im Kuvert.

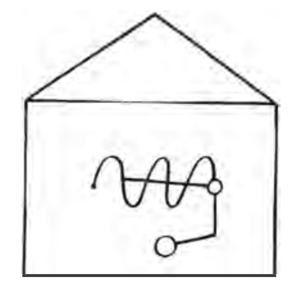


Abb. 561

Ist die Karte mit der roten Figur genügend betrachtet worden, dann kommt sie ins Kuvert zurück, diesmal in die Doppelkarte. Das geht recht einfach, wenn Sie mit Daumen und Fingern der linken Hand von beiden Seiten gegen den Umschlag drücken. Dadurch öffnet sich das Kuvert und mit ihm auch die offene Seite der Doppelkarte. Ist die Karte ganz drinnen, stecken Sie die Klappe des Kuverts nach innen. Dabei können die Zuschauer wie unbeabsichtigt einen Blick hineinwerfen. Sie sehen anscheinend nur die soeben eingesteckte Karte, das Kreuz ist vom Kuvert verdeckt. Jetzt erst zeigen Sie die kleinen Karten vor. Dabei schieben Sie fünf Karten einzeln von der linken in die rechte Hand, dann drei auf einmal, dann den Rest. Die Zuschauer sahen sechs verschieden angebrachte Kreuze und sind überzeugt, daß jede Karte anders gekennzeichnet ist. Sie bringen die Karten etwas durcheinander, wobei Sie gleichzeitig immer eine Karte von oben und eine von unten abziehen. Wenn Sie das fünfmal hintereinander machen, liegen die Karten in bunter Reihenfolge. Jetzt darf noch ein Zuschauer mischen, die bunte Reihe wird dadurch kaum zerstört, und wenn doch, so schadet das nichts.
Nachdem Sie die Karten sorgfältig egalisiert haben, legen Sie sie auf Ihre linke Hand. Die vier Finger liegen dabei an einer Längsseite, Daumen und Daumenballen an der anderen. So halten Sie das Päckchen einem Zuschauer hin und bitten ihn, irgendwo abzuheben. Durch Ihre Handstellung wird der Zuschauer gezwungen, an die Schmalseiten zu fassen. Dadurch bedingt kann er nur eine längere Karte abheben, auf dem verbleibenden Rest liegt also in jedem Falle eine kurze Karte, eine der gleichen. Damit Sie ganz sicher sind, werfen Sie einen Blick auf die Markierung, die jede Forcierkarte auf der Rückseite trägt.
Der Zuschauer nimmt die Karte herunter. Sie sagen dazu: »Sie hätten auch bei dieser Karte abheben können – oder bei dieser!« Dabei nehmen Sie dem Zuschauer das abgehobene Päckchen aus der Hand und drehen es mit der Bildseite nach oben, auf die sichtbare Karte hinweisend. Jetzt lassen Sie einige Karten von unten abfallen und zeigen wieder die sichtbare Karte vor. Das können Sie wiederholen, man wird stets nur eine der verschiedenen Karten sehen.
Der Trick ist nun praktisch beendet, alles übrige ist Verkauf. Und wenn Sie die Übereinstimmung und das Erscheinen des Kreuzes auf dem vorher blanken Bild gut ausschlachten, dann wird Ihren Zuschauern eine Gänsehaut über den Rücken rieseln.

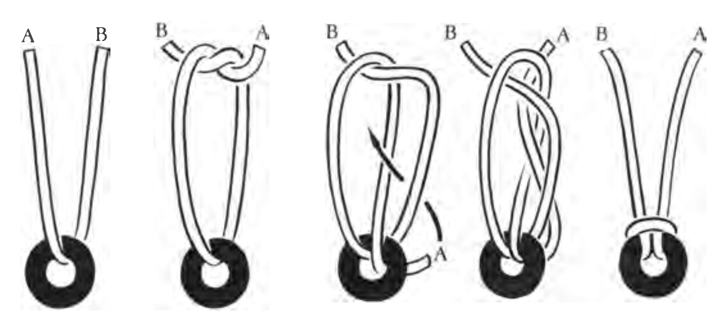


Abb. 562, 563, 564, 565, 566

Der gefesselte Ring

Hören Sie zunächst den Effekt: Ein entliehener Ring wird von einem Zuschauer auf eine Schnur gezogen und vom Künstler mehrmals verknotet. Über den Ring kommt eine zierliche Holzdose, sie hat im Deckel und im Bodenteil je ein Loch, so daß sie ebenfalls auf die Schnur gezogen werden kann. Ein Tuch wird darübergelegt, und ohne daß die Zuschauer die Enden der Schnur loslassen, durchdringt der Ring die Dose und erscheint neben ihr, wieder fest auf dem Seil verknotet. Niemandem wird es gelingen, den Ring zu befreien, solange beide Schnurenden festgehalten werden.

Die verwendeten Requisiten sind unpräpariert, den Ring können Sie sich entleihen. Weiterhin benötigen Sie eine Dose, deren Ober- und Unterteil gelocht ist, eine Kordelschnur und ein sauberes Taschentuch. Nachdem alle Teile geprüft sind, fädelt ein Zuschauer den Ring auf die Schnur, Sie knoten ihn ein. Von diesem Knoten hängt alles ab, üben Sie ihn nach der Beschreibung und den Abbildungen phasenweise ein. Wenn Sie den Vorgang gut beherrschen, darf er nur noch drei Sekunden dauern!

1. Der Ring hängt mitten auf der Schnur. (Abb. 562)
2. Sie schlagen einen einfachen Knoten, indem Sie Ende A über B führen und dann durchstecken. Ende B bekommt ein Zuschauer zu halten. (Abb. 563).
3. Mit der linken Hand halten Sie den Knoten fest, mit der rechten führen Sie Ende A von links nach rechts durch den Ring und dann weiter nach oben durch die Schnurschlaufe (Abb. 564).
4. Ende A wird weiter nach oben gezogen, mit beiden Händen ziehen Sie den Knoten fest (Abb. 565).
5. Es bildet sich eine Schlaufe, aus der Sie den Ring später sehr leicht entfernen können. Sie brauchen die Schnurschlingen nur zu erweitern und nach unten über den Ring zu streifen (Abb. 566).
6. Ziehen Sie die Schnur recht straff, dann kann man die eigentliche Form des Knotens nicht mehr erkennen. Ein zweiter Zuschauer bekommt Ende A zu halten. Jeder erhält einen Teil der Dose und fädelt ihn auf das Seil (Abb. 567).

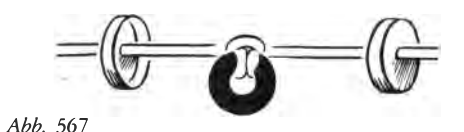


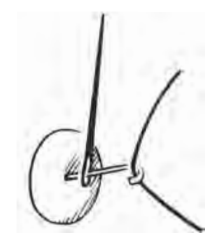
Abb. 567

Wenn Sie beide Teile der Dose über dem Ring zusammendrücken, ergibt sich folgende Situation: Beide Schnurenden werden von je einem Zuschauer gehalten, in der Mitte der Schnur befindet sich die verschlossene Dose und in derselben verborgen der »aufgeknotete« Ring.

Sie decken ein Tuch über die Dose, unter dem Schutze desselben beginnen Ihre Hände ihr geheimnisvolles Werk. Sie öffnen die Dose, ziehen den Ring hervor und befreien ihn auf die angegebene Weise von der Schnur. Sofort schließen Sie die Dose wieder und knoten den Ring rechts neben

ihr auf die Schnur. Auch das ist sehr einfach, Sie stecken einen Teil der Schnur durch den Ring, führen die gebildete Schlaufe um denselben nach oben herum und ziehen dann die Schnur straff. Es entsteht derselbe Knoten wie vorher.
Damit die Zuschauer diesen Knoten auch prüfen können, wenden Sie zuletzt noch einen kleinen Kunstgriff an. Nehmen Sie dem rechten Zuschauer das von ihm gehaltene Schnurende aus der Hand, indem Sie es zwischen Ihren rechten Zeige- und Mittelfinger klemmen. Bitten Sie den Zuschauer, das Tuch abzunehmen. Mit Ihrer freien linken Hand erfassen Sie den Ring, übergeben ihn aber sofort in die rechte, die weiter das Schnurende festhält. Während Sie mit der linken die Dose ergreifen und auf die vollzogene Durchdringung hinweisen, steckt die rechte das Schnurende durch den Ring, es sofort mit Daumen und Zeigefinger wiedererfassend. Beide Hände ziehen die Schnur straff und überreichen sie so den Zuschauern. Aus der Schlaufe um den Ring ist durch das Durchstecken ein einwandfreier Knoten geworden.

Das zerschnittene Tuch
Das ist eine Kombination mehrerer Einzeltricks: Ein Tuch wird zerschnitten und magisch restauriert, eine Nähnadel fädelt sich magisch von selbst ein, und ein Geldstück wandert. Die verwendeten Geräte nehmen sehr wenig Platz weg, das meiste entleihen Sie sich von Ihren Zuschauern. Dadurch wirkt die Vorführung improvisiert und ist schon aus diesem Grunde sehr publikumswirksam. Bevor ich die Einzeltricks der Reihe nach beschreibe, bringe ich Ihnen eine Übersicht der verwendeten Hilfsmittel.
1. Sie benötigen eine Daumenspitze aus Blech oder Zelluloid. Diese wird mit einem kreisrunden, etwa 8 cm im Durchmesser großen Stück weißer Leinwand »geladen«. Außerdem kommt ein Zehnpfennigstück hinein. Das machen Sie so: Das Stoffstück legen Sie auf den Tisch, darauf den Groschen, über den das Tuch zusammengerafft wird, so daß sich das Geldstück in einem kleinen Beutel befindet. Die offene Seite dieses Beutels stecken Sie in die Daumenspitze, der eingewickelte Groschen bleibt draußen, für ihn wird die Spitze zu klein sein. Wenn Sie die Daumenspitze auf Ihren rechten Daumen setzen, so liegt der Groschen an dessen Innenseite und kann von den Zuschauern nicht bemerkt werden.
2. Weiter benötigen Sie eine Vorrichtung, um eine Stopfnadel blitzschnell einzufädeln. Das ist eine kleine fleischfarbene Platte, so groß, daß man sie leicht palmieren kann, an der ein Haken aus möglichst dünnem, aber festem Draht befestigt ist (Abb. 568). Die Anwendung dieses Hilfsmittels wird weiter unten erklärt.


Abb. 568

3. Als letztes schließlich müssen Sie ein Stück Seidenpapier von etwa 10 cm im Quadrat bereitlegen. Außerdem leihen Sie sich von der Frau des Hauses eine Stopfnadel mit möglichst großem Öhr, einen nicht zu dicken Faden und eine Schere.
Jetzt haben Sie alle Requisiten beisammen und können beginnen.
Von einem Zuschauer entleihen Sie sich ein weißes Taschentuch mit »möglichst fleckenloser Vergangenheit«, von einem anderen ein Zehnpfennigstück. Das Taschentuch legen Sie auf die leer gezeigte und dann zur Faust geballte linke Hand und drücken mit dem rechten Zeigefinger von oben eine Vertiefung hinein. In diese lassen Sie den Groschen fallen. Ein Nachschieben mit dem Zeigefinger müßte bewirken, daß er zusammen mit dem Tuch unten aus der Faust wieder zum Vorschein käme. So weit lassen Sie es aber nicht kommen, wenn der

Groschen etwa in der Handmitte ist, hören Sie mit dem Druck von oben auf und schauen lieber unten nach. Das tun Sie mit dem Daumen, der bisher noch gar nicht zu sehen war. Dabei bleibt die Daumenspitze in der linken Faust stecken, was unten hervorgezogen wird, ist das vorher eingewickelte Geldstück. Es steckt in seiner Hülle, die Zuschauer glauben, sie sehen den entliehenen Groschen im entliehenen Taschentuch.

Fragen Sie nun, wie man den Groschen befreien kann, ohne die Hand zu öffnen. Sicherlich wird ein Witzbold auf die Idee kommen, eine Schere zu benutzen. Sie erklären sich einverstanden, ergreifen die Schere und schneiden ohne zu zögern den hervorstehenden Tuchteil ab. Dadurch wird auch der Groschen frei, er fällt auf den Tisch. Jetzt erst bemerken Sie anscheinend Ihre voreilige Handlung und entschuldigen sich vielmals, schließlich habe Sie der Zuschauer dazu aufgefordert. Den herausgeschnittenen Tuchteil stecken Sie von unten zum Rest, wobei alle losen Stoffteile in die Daumenspitze gelangen, die bei dieser Gelegenheit auf dem rechten Daumen stecken bleibt. Das »zerschnittene« Tuch ballen Sie zusammen und legen es beiseite. Achten Sie darauf, daß der noch darin befindliche Groschen nicht herausfällt. Die Daumenspitze stecken Sie bei Gelegenheit in die Tasche, sie hat ihren Zweck erfüllt.

Da Sie Zauberer sind, kann Ihnen die Reparatur des Schadens keine großen Schwierigkeiten bereiten. Sie nehmen Nadel und Faden, zeigen beides getrennt vor und fädeln auf magische Weise ein, gewissermaßen um den Zuschauern zu zeigen, was so ein Zauberer vermag. Das geht ganz einfach, die linke Hand hat inzwischen den kleinen Hilfsapparat palmiert, wobei die Öffnung des Häkchens nach unten zeigen muß. Mit der rechten Hand nehmen Sie die Nadel und schieben sie so in die linke, daß das Öhr auf den Haken gleitet und die Spitze oben heraussieht. Der Faden wird von oben nach unten über die Faust gelegt und dabei in den Haken eingelegt. Die Abb. zeigt das unter Weglassung der haltenden Hand. Ziehen Sie die Nadel nach hinten ab, so hat sich der Faden selbsttätig eingefädelt, Sie müssen nur das eine Fadenende festhalten. Die so eingefädelte Nadel wird in das zusammengeballte Tuch gesteckt, damit Ihre »dienstbaren Geister« ihr Werk beginnen können.

Auch der Groschen wird in den Dienst der Magie gestellt. Führen Sie zunächst einige Changements damit aus, die Ihnen liegen. Bei der Gelegenheit möchte ich Ihnen einen kleinen Griff beschreiben, den ich an dieser Stelle immer »an den Mann« bringe.

Das Geldstück halten Sie in der linken Hand, nehmen es scheinbar mit der rechten fort, behalten es aber in Wirklichkeit links zurück (Tourniquet oder ein ähnlicher Griff, s. Kap. 20 »Magie mit Münzen«). Mit der rechten Hand zerreiben Sie die Münze am linken Ellenbogen. Zu diesem Zweck müssen Sie den linken Arm anheben, und dabei haben Sie wunderbar Gelegenheit, den Groschen in das linke Ohr zu stecken. Das Geldstück ist verschwunden, Sie können beide Hände vollkommen leer vorzeigen. Haben Sie keine Angst, wenn Sie sich nicht gerade linksprofil stellen, wird kein Zuschauer das Geldstück bemerken. Die genau umgekehrten Bewegungen bringen es wieder herbei, nur erscheint es diesmal in der anderen Hand. Sie dürfen es erst dann zeigen, wenn sich die Hand genügend vom Ohr entfernt hat.

Nun muß dieser Groschen aber tatsächlich verschwinden, denn der andere im Taschentuch wartet schon darauf, wiederzuerscheinen. Sie nehmen das Seidenpapier zur Hand und wickeln langsam und deutlich das Geldstück hinein. Das passiert zunächst ganz reell, erst bei den letzten Wickelbewegungen passiert es. Seidenpapier ist so dünn, daß es Ihnen nicht schwerfällt, die Münze durch das Papier hindurchzudrücken. Sie wird in der Hand palmiert und später beiseite geschafft.

Damit ist die ganze Arbeit getan. Das

Papier zerreißen Sie recht langsam und mit spitzen Fingern, während ein Zuschauer das Taschentuch öffnet. Es ist inzwischen unsichtbar wieder ganz genäht worden, und sogar der Groschen hat sich wieder angefunden. Mit dem Stein, der bei diesem Anblick dem Taschentuchbesitzer vom Herzen fällt, ist das schöne Kunststück beendet.

34. Kapitel: Etwas Mathematik gefällig

Mathematische Scherze gibt es wie Sand am Meer. Meist werden gedachte Zahlen mit Hilfe mehr oder weniger umständlicher Rechenmethoden ermittelt. Ich möchte Ihnen hier nur wenige ausgewählte, verhältnismäßig unbekannte und wirksame Rechenscherze bringen, dafür aber einen großartigen Mikrotrick auf mathematischer Grundlage.

Die vorausgesagte Zahl

Ein Zuschauer führt mit einer frei gedachten und nie genannten Zahl einige Rechenoperationen durch, doch bereits vorher hatten Sie das Ergebnis aufgeschrieben.
Sie schreiben eine Zahl unter 51 auf, z. B. 28. Den Zettel falten Sie und übergeben ihn einem Zuschauer. Inzwischen errechnen Sie die Differenz von Ihrer Zahl (28) zu 99 und erhalten im Beispiel 99 − 28 = 71. Das Ergebnis merken Sie sich. Jetzt erst beginnt der Trick.

	Beispiel
1. Bitten Sie einen Zuschauer, eine Zahl zwischen 50 und 100 aufzuschreiben, aber nicht zu nennen.	83
2. Sie selbst nennen auch eine Zahl, die gemerkte, die er darunterschreibt und addiert.	+ 71 154
3. Die erste Ziffer der Summe soll er streichen und als Einerzahl addieren.	~~1~~54 + 1
4. Das Ergebnis soll der Zuschauer von seiner am Anfang frei gewählten Zahl abziehen.	83 − 55
5. Als Endresultat erhält er 28, und genau diese Zahl hatten Sie bereits vorher aufgeschrieben!	28

Alter und Kleingeld

Bei diesem Rechenscherz erraten Sie gleichzeitig zwei Dinge, das Alter des Mitspielers und die Summe seines Kleingeldes.
Auf einem bereitliegenden Zettel führt der Zuschauer folgende Rechenoperationen durch:

	Beispiel
1. Er schreibt zuerst sein Alter auf.	45
2. Das multipliziert er mit 2.	× 2 90

3. Zum Ergebnis addiert er 5.	+ 5
4. Die Summe muß er mit 50 multiplizieren.	95
5. Nun schaut er in seiner Geldbörse nach und zählt alles Kleingeld unter einer Mark bzw. alle vollen Markbeträge unter 100. Diese Zahl addiert er zum letzten Ergebnis.	× 50 4750 z. B. + 83 4833
6. Davon werden die Anzahl der Tage eines Jahres subtrahiert.	− 365
7. Das Endergebnis lassen Sie sich nennen.	4468
In Gedanken addieren Sie heimlich 115 und erhalten eine vierstellige Zahl, bei der die ersten beiden Ziffern das Alter und die letzten beiden das Kleingeld angeben.	4468 + 115 4583

Eine unwahrscheinliche Altersberechnung

Es gibt viele Methoden, das Alter zu berechnen. Hier haben Sie eine, die nahezu unmöglich erscheint, denn neben seinem Alter – das der Magier nicht kennt – operiert der Mitspieler noch mit einer gedachten Zahl, die der Magier ebenfalls nicht kennt. Die Rechnung sieht diesmal so aus:

1. Zunächst wird das Alter aufgeschrieben und mit 10 multipliziert.	45 × 10 1. Ergebnis = 450
2. Der Mitspieler denkt sich eine Zahl von 1 bis 10 (z. B. 6) und multipliziert sie mit 9.	6 × 9 2. Ergebnis = 54
3. Das zweite Ergebnis wird vom ersten subtrahiert. Das Endergebnis lassen Sie sich nennen.	450 − 54 Endergebnis = 396
Daraus können Sie das Alter errechnen:	
Sie verwenden die erste Ziffer,	3
hängen eine 0 an	30
und addieren die zweite und dritte Ziffer.	+ 9 + 6
Die erhaltene Summe ergibt das Alter.	45

Das gelogene Alter

Ein findiger Kopf hat eine Methode ausgeknobelt, das wirkliche Alter eines Menschen selbst dann auszurechnen, wenn der Betreffende ein falsches angegeben, also gelogen hat. Hier haben Sie den genauen Gang der nötigen Rechnungen.

So lauten Ihre Anweisungen:	Hans sagt die Wahrheit	Liese lügt, sie ist 29, schreibt aber 22
1. Schreiben Sie Ihr Alter auf, das Sie am Ende dieses Jahres erreicht haben werden.	27	22
2. Addieren Sie zum Alter die nächsthöhere Zahl.	+ 28 55	+ 23 45
3. Das Ergebnis multiplizieren Sie mit 5.	× 5 275	× 5 225
4. Zum Ergebnis addieren Sie die letzte Ziffer Ihres wirklichen Geburtsjahres.	+ 1 (1951) 276	+ 9 (1949) 234
5. Nennen Sie bitte das Ergebnis:	276	234

Nun kommt die Auswertung, die Sie in Gedanken vornehmen müssen.

1. Vom Ergebnis ziehen Sie jeweils 5 ab.	276 − 5 271	234 − 5 229
2. Die ersten beiden Ziffern des Ergebnisses geben das angegebene Alter an.	27	22
3. Um die Wahrheit zu überprüfen, ziehen Sie die letzte Ziffer von der laufenden Jahreszahl ab (im Beispiel 1978).	1978 − 1 1977	1978 − 9 1969
4. Vom Ergebnis interessiert Sie wieder nur die letzte Ziffer. Stimmt diese mit der letzten Ziffer der Altersangabe überein, dann ist es die Endziffer des wirklichen Alters.	7 27	9 22

In unserem Fall können Sie zu Hans sagen: »Sie sind 27 Jahre alt und haben die Wahrheit gesagt!« Und zu Liese sagen Sie: »Und Sie gaben vor, 22 Jahre alt zu sein, in Wirklichkeit sind Sie aber bereits 29!«

Wie viele Zündhölzer?

Halten Sie eine Schachtel mit genau 34 Zündhölzern bereit. Wenn Sie den Scherz vorführen wollen, nehmen Sie sich 19 Hölzer heraus und verbergen sie in der Hand. Der Mitspieler erhält die Schachtel, in der sich nun noch 15 Hölzchen befinden. Davon kann er in die Hand nehmen, so viel er will. In der Art eines Orakels prophezeien Sie: »Ich habe so viele Hölzer wie Sie, noch drei mehr und darüber hinaus so viele, daß ich damit Ihre Anzahl zu 16 ergänzen kann!«
Eine Kontrolle ergibt die Richtigkeit dieser Behauptung, wie ein Beispiel zeigen soll. Nehmen wir an, der Zuschauer nahm sich 12 Hölzchen. Wenn Sie das Orakel gesprochen haben, nennt er seine Zahl. Sie zählen aus Ihrer Hand also zunächst 12 Hölzer ab (»Genauso viele wie Sie!«), dann noch einmal drei (»... noch drei mehr«), übrig bleiben vier Hölzer, die die Anzahl des Zuschauers (12) zu 16 ergänzen.
Eine Frage: Haben Sie den Scherz durchschaut? Dann denken Sie doch einmal darüber nach!

Vorhergewußt

Das ist ein sehr überraschendes Schreib-Rechen-Spiel. Verwenden Sie ein Blatt Papier, auf dessen Vorderseite Sie die

Zahlen 1 bis 16 in vier Reihen aufschreiben. Auf die Rückseite malen Sie groß die Zahl 34. Schon kann es losgehen.
Ein Zuschauer nennt irgendeine Zahl bis 16, z. B. 7. Diese wird auf der Zeichnung mit über die ganze Zahlenreihe führenden Strichen senkrecht und waagerecht durchkreuzt, am Rande danebengeschrieben (Abb. 569). Von den übrigbleibenden Zahlen nennt ein weiterer Zuschauer irgendeine, z. B. 10, die in gleicher Weise behandelt wird (Abb. 570). Wenn Sie den

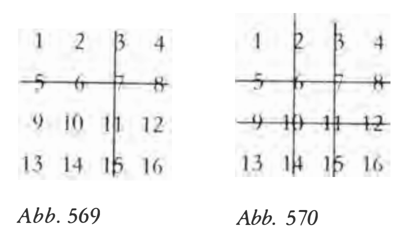
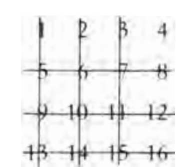


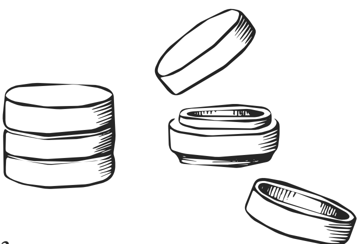
Abb. 569 *Abb. 570*

Vorgang noch einmal wiederholen, wobei z. B. 13 genannt wird, so ist nur noch eine Zahl übrig, in unserem Beispiel die 4 (Abb. 571). Diese schreiben Sie zu den anderen und erhalten die Reihe 7 + 10 + 13 + 4. Die Summe dieser vier Zahlen wird immer 34 sein, und das steht bereits auf der Rückseite des Blattes.

Abb. 571


Die Zahlenchips

Hiermit überreiche ich Ihnen eine Perle der Mikromagie. Ich weiß, daß Sie beim Lesen von der Umständlichkeit der Methode, von der Rechnerei und von noch verschiedenen anderen Dingen abgestoßen sein werden – sofern Sie diese Beschreibung überhaupt bis zu Ende lesen. Doch lassen Sie sich eins sagen: Jeder Zauberfreund, dem ich die Zahlenchips vorführte, wollte einen Satz davon haben! Wirklich jeder, auch derjenige, der sich noch nie mit mathematischen Kunststücken befaßt hat! Die Rechnerei ist wirklich ein Kinderspiel, der Zuschauer sieht von Mathematik überhaupt nichts, wenn Sie die Vorführung nur etwas geschickt einkleiden, am besten in ein leicht okkultes Gewand.
Zunächst die Requisiten:
Sie benötigen sechs Chips, Kunststoffscheiben mit Zahlen. Beschriftete Pappscheiben machen es natürlich auch, die Wirkung ist aber ungleich schöner, wenn Sie Plastikscheiben verwenden. Meine eigenen Chips sind aus rotem Galalith gefertigt, die Zahlen sind eingraviert und erscheinen weiß.
Außerdem benötigen Sie noch eine Holz-, Plastik- oder Pappdose, die zur Aufbewahrung der Chips dient. Darüber hinaus hat die Dose den Zweck, hin und wieder zum Bedecken eines Chips zu dienen. Beim dritten Trick müssen drei Scheiben bedeckt werden, deshalb ist die von mir verwendete Dose auch dreiteilig, ein Mittelstück mit Boden in der Mitte und zwei Deckel, die von jeder Seite draufgesetzt werden (Abb. 572). Eine einfache Schachtel tut es aber auch, den dritten Chip bedeckt dann eben ein Zuschauer mit der Hand.


Abb. 572

Die Chips tragen beidseitig Zahlen, und zwar von 1 bis 12. Auf einer Seite ist immer eine ungerade Zahl und auf der Rückseite die nächsthöhere gerade zu sehen (Abb. 573). Auf diese Anordnung machen Sie aber bitte Ihre Zuschauer nicht aufmerksam, es genügt, wenn Sie ihnen sagen und zeigen, daß Sie sechs Scheiben mit den Zahlen von 1 bis 12 verwenden.

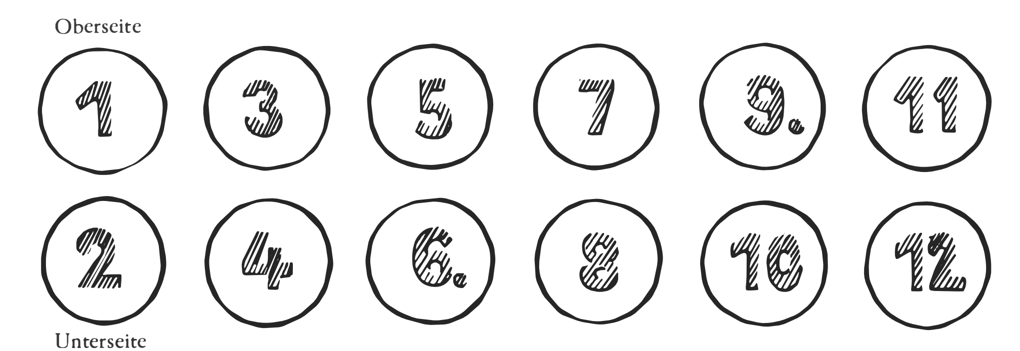


Abb. 573

Die folgenden vier Effekte brauchen Sie nicht unbedingt in einem Atemzug hintereinander vorzuführen, den dritten oder vierten können Sie als selbständiges Kunststück zeigen. In der Praxis hat sich allerdings die folgende Zusammenstellung bestens bewährt, da sie sich von Effekt zu Effekt steigert.

Trick 1: Die Summe ist...
Der Magier legt die Zahlenscheiben auf den Tisch und läßt sie von einem Zuschauer durcheinanderbringen und nach Belieben umdrehen. Dann wendet er sich vom Tisch ab und schreibt etwas auf einen Zettel. Der Zuschauer addiert die sichtbaren Zahlen der Chips, und siehe da, er erhält die gleiche Summe, die der Magier vorher aufgeschrieben hatte.
Erklärung: Das Geheimnis liegt in der Anordnung der Zahlen auf den Chips. Sie merken sich als Schlüsselzahl lediglich 36. Bevor Sie sich vom Tisch abwenden, werfen Sie einen Blick auf die Chips und stellen die Anzahl der geraden Zahlen fest. Für jede sichtbare gerade Zahl addieren Sie zu der Schlüsselzahl 1, das Ergebnis entspricht dann der Summe.
Beispiel: Die Chips zeigen 7 – 12 – 2 – 9 – 3 – 6
Sie sehen drei gerade Zahlen (12 – 2 – 6), addieren also 36 + 3 und erhalten als Ergebnis 39.

Trick 2: 50 zu 50
Wieder wirft der Zuschauer die Scheiben in beliebiger Reihenfolge auf den Tisch, und der Magier wendet sich ab. Diesmal dreht der Zuschauer einzelne Scheiben um, so oft er will und welche er will. Zuletzt bedeckt er einen Chip mit der undurchsichtigen Holzbüchse. Trotzdem kann der Magier sofort die obere Zahl des bedeckten Chips angeben. Das ist zwar nur eine Chance 50 zu 50, erstaunlich ist nur, daß sich der Magier nie irrt, auch bei mehreren Wiederholungen nicht.
Erklärung: Pate stand bei diesem Trick ein altes mathematisches Spiel, das meist mit Münzen ausgeführt wird und bei dem man nur Kopf- und Wappenseiten unterscheidet, also nur zwei verschiedene Symbole. Bei den Zahlenchips haben Sie es mit 12 verschiedenen Zahlen zu tun, und das verwirrt auch den aufmerksamsten Zuschauer. Sie lassen sich aber dadurch nicht beeinflussen, für Sie existieren die Zahlen zunächst einmal gar nicht. Sie betrachten einfach die ungeraden Zahlen als »Oberseite« der Chips und die geraden als »Unterseite«.
Wenn die Chips auf dem Tisch liegen, stellen Sie mit einem Blick fest, wie viele Oberseiten zu sehen sind, also wie viele ungerade Zahlen, dann wenden Sie sich sofort ab. In Gedanken behalten Sie nur, ob die Anzahl der Oberseiten gerade oder ungerade war! Als Gedächtnisstütze drükken Sie Ihren linken Daumen gegen den linken Zeigefinger, wenn es sich um eine

ungerade Anzahl handelt, bei einer geraden gegen den Mittelfinger.
Fordern Sie den Zuschauer auf, irgendeine Scheibe umzudrehen. Das kann er so oft wiederholen, wie er will, mit welchen Scheiben er will, nur muß er jedesmal sagen: »Ich drehe!« Bei jedem Drehen wechselt Ihr Daumen seinen Platz, vom Zeigefinger auf den Mittelfinger und wieder zurück. Nehmen wir an, er kommt zuletzt auf dem Zeigefinger zur Ruhe, so bedeutet das »ungerade«.
Einen der Chips muß der Zuschauer nun bedecken, wozu er den Deckel der Aufbewahrungsdose verwenden kann. Jetzt wenden Sie sich wieder dem Tisch zu und stellen fest, wie viele Oberseiten sichtbar sind. Im angegebenen Beispiel muß die Gesamtzahl der Oberseiten eine ungerade Zahl sein. Sehen Sie also eine ungerade Anzahl Oberseiten, dann wissen Sie, daß unter dem Deckel eine »Unterseite« (gerade Zahl) zu sehen ist. Ist allerdings die Anzahl der Oberseiten eine gerade Zahl, dann muß unter dem Deckel ebenfalls eine Oberseite nach oben zeigen. Schauen Sie sich die unbedeckten Scheiben an, es dürfte nicht schwer sein, aus den sichtbaren Zahlen auf die bedeckte zu schließen, wenn Sie bereits wissen, ob sie gerade oder ungerade ist.
Beispiel: Die Erklärung klingt etwas verworren, vielleicht schafft ein Beispiel Klarheit. Nehmen wir an, die Chips liegen in folgender Reihe auf dem Tisch: 6 – 10 – 4 – 1 – 8 – 11.
Sie sehen nur 2 Oberseiten (1 und 11), also eine gerade Anzahl und pressen Ihren Daumen dementsprechend gegen den Mittelfinger. Nun wenden Sie sich ab. Der Zuschauer dreht einen Chip herum, Ihr Daumen wechselt auf den Zeigefinger, der zweite Chip wird gedreht, der Daumen geht wieder zum Mittelfinger. Nach sechs durchgeführten Drehungen steht er auf dem Mittelfinger, und das bedeutet, daß die Gesamtzahl der sichtbaren Oberseiten eine gerade Zahl sein muß.
Der Zuschauer bedeckt einen Chip, Sie drehen sich herum und sehen folgende Zahlenreihe: 5 – 10 – 3 – X – 8 – 12, wobei X der bedeckte Chip ist. Wieder sehen Sie zwei Oberseiten (5 und 3), das ist eine gerade Anzahl, und eine gerade Anzahl ist gefordert. Demzufolge liegt unter der Dose ein Chip mit einer Unterseite nach oben, da eine Oberseite die Gesamtzahl von gerade auf ungerade verändern würde. Sie müssen nur noch feststellen, welcher Chip es ist. Schauen Sie sich die Reihe an, der letzte Chip ist sichtbar (12), der vorletzte (10), der davor (8), der zweite (3) und der dritte auch (5), es fehlt der erste. Dieser trägt die Zahlen 1 und 2. Da seine Unterseite nach oben zeigt, ist unter der Kappe die Zahl 2 zu sehen!
Wenn Sie sich erst mit dem Prinzip vertraut gemacht haben, dann ist die ganze Sache spielend leicht.

Trick 3: Die Mystik der Zahlen
Während sich der Magier wieder einmal vom Tisch abwendet, dreht der Zuschauer drei Chips nach seiner Wahl um und bedeckt sie mit undurchsichtigen Kappen. Nachdem er auch die restlichen drei Chips gewendet hat, kann der Magier sofort die Summe der obenliegenden Zahlen der drei bedeckten Chips nennen.
Erklärung: Zu Beginn müssen Sie lediglich wissen, wie viele ungerade Zahlen sichtbar sind. Sie könnten den Zuschauer einfach darum bitten, Ihnen diese Zahl nach dem Durcheinanderbringen der Scheiben zu nennen. Besser ist es, wenn Sie die Anzahl selbst mit einem schnellen Blick feststellen und sich erst dann vom Tisch abwenden. Diese Anzahl der ungeraden sichtbaren Zahlen addieren Sie zu der bereits beim ersten Trick verwendeten Grundzahl 36 und erhalten so Ihre Schlüsselzahl. Hier einige Beispiele:

Sind 0 ungerade Zahlen sichtbar,
ist die Schlüsselzahl 36
Ist 1 ungerade Zahl sichtbar,
ist die Schlüsselzahl 37

Sind 3 ungerade Zahlen sichtbar,
ist die Schlüsselzahl 39
Sind 6 ungerade Zahlen sichtbar,
ist die Schlüsselzahl 42

Der Zuschauer dreht drei Chips seiner Wahl um und bedeckt jeden mit einem Teil der Büchse. Hat er auch noch die verbliebenen drei Chips gedreht, kommen Sie zum Tisch zurück.
Sie addieren heimlich die sichtbaren Zahlen der offen liegenden Chips und ziehen die erhaltene Summe von der vorher errechneten Schlüsselzahl ab, das Ergebnis ist die Summe der drei verdeckt liegenden Chips.
Ich erwähnte bereits im Vorwort zu dieser Kombination, daß Sie durch eine geeignete Einkleidung das Mathematische des Tricks in den Hintergrund treten lassen müssen. Wie man das machen könnte, soll Ihnen folgende Vortragsanregung zum dritten Trick zeigen.

Vortrag: Die Drei gilt von jeher als eine heilige, segenbringende Zahl, der man schon immer einen geheimen Zauber beilegte. Sie ist die vollkommenste aller Zahlen, bringt Seelenfrieden und Harmonie, schützt vor Nachstellungen und bösen Träumen! Die Zahl Drei spielt bei meinem Experiment eine große Rolle. Hier sind drei Chips, hier noch einmal drei. Aus dem kleinen Behältnis sind dabei ebenfalls drei Teile geworden. Durch zweifache Verdopplung haben wir jetzt 12 Zahlen zur Verfügung, und die Zwölf ist ebenfalls eine heilige Zahl, denken Sie nur an die 12 Monate oder die 12 Apostel.
Ich drehe mich um! Mischen Sie die Chips nach Belieben – und dann sagen Sie mir lediglich, wie viele ungerade Zahlen jetzt sichtbar sind, denn die Drei ist eine ungerade Zahl. – Nun müssen Sie dreimal drei Handlungen ausführen, damit die Kabbala, die geheimnisvolle Zahlenmagie, wirksam wird. Als erstes drehen Sie drei von den sechs Chips um, mit der Unterseite nach oben. Als zweites bedecken Sie die soeben umgedrehten Chips mit den drei Teilen der Büchse. Und als drittes drehen Sie auch noch die übrigen drei Chips um. Danke, das wars!
Ich habe von alledem nichts gesehen, doch lege ich jetzt drei Finger auf die verbliebenen Chips und bitte Sie, die gleichen drei Finger auf die drei Teile der Chipbüchse zu legen! – Danke, das genügt! Lediglich noch einen Moment der Konzentration! – Und obwohl ich von Anfang an nichts wußte, kann ich Ihnen sagen, daß die Summe der drei bedeckten Scheiben 24 beträgt! – Wer zweifelt da noch an der Macht der Kabbala?!

Trick 4: Einer bleibt übrig
Von den sechs Chips wählt der Zuschauer einen. Obwohl der Magier mit dem Rücken zum Tisch steht, also nichts sehen und nichts hören kann, findet er diese Scheibe, indem er eine nach der anderen ausscheidet, bis nur noch die richtige übrig bleibt. Das ist ein völlig rätselhafter Abschluß der Zahlenchip-Routine!
Erklärung: Legen Sie die Chips so auf den Tisch, daß immer eine ungerade und eine gerade Zahl abwechseln, also etwa in folgende Reihe: 5 – 2 – 11 – 10 – 3 – 8. Um welche Zahlen es sich dabei handelt, spielt keine Rolle, entscheidend ist nur der Wechsel ungerade–gerade. Dieses Ordnen der Steine muß ganz nebensächlich aussehen, so als wollten Sie sie lediglich in eine Reihe nebeneinander legen. Ist das geschehen, drehen Sie sich um, gehen am besten einige Schritte vom Tisch fort und geben alle Anordnungen »aus der Ferne«.
Zunächst einmal muß sich ein Zuschauer eine der sichtbaren Zahlen merken. Dann muß er diesen Chip so oft mit einem benachbarten austauschen, wie die gemerkte Zahl angibt. Weisen Sie besonders darauf hin, daß dieser Tausch immer mit einem benachbarten Chip zu erfolgen hat. Wurde aus der oben angegebenen Reihe z. B. die 3 gewählt, dann kann sie zunächst mit der 8 oder der 10 getauscht werden. Tauscht der

Zuschauer mit der 10, dann kann er beim zweiten Mal mit der 11 oder auf den alten Platz zurück wieder mit der 10 tauschen.
Hat der Zuschauer diese Tauschserie richtig vollzogen, so liegt der Chip an zweiter, vierter oder sechster Stelle! Dramatisieren Sie die folgende Handlung ruhig etwas, vielleicht benutzen Sie einen ähnlichen Text:
»Hinter meinem Rücken wählten Sie eine Scheibe, ich weiß nicht welche. Sie haben diese Scheibe außerdem mehrmals getauscht, ich weiß nicht, wie oft und mit welchen anderen Scheiben. Ich werde mich auch nicht umdrehen, ich werde keinen einzigen Blick auf die Scheiben werfen, ich werde keine Fragen stellen! Trotzdem werde ich eine Scheibe nach der anderen ausscheiden, bis nur noch Ihre gewählte übrig bleibt. – Meine telepathischen Kräfte sind an der Arbeit! – Als erste nehmen Sie die Scheibe ganz links fort. Nun tauschen Sie bitte Ihre gewählte Scheibe noch dreimal mit einer benachbarten Scheibe. – Danke!
Jetzt entfernen Sie die Scheibe ganz rechts! Tauschen Sie die Scheibe bitte noch einmal! – Lassen Sie mir einen Moment der Konzentration! – Ja, nehmen Sie wieder den Chip ganz rechts fort!
Bitte noch einen Tausch, den letzten, damit meine Geisteskräfte neu aufleben. Nehmen Sie nun den Chip ganz links weg.
Jetzt liegen nur noch zwei Scheiben auf dem Tisch. Lassen Sie mir etwas Zeit! – Es ist – ja! – nehmen Sie die rechts liegende Scheibe fort! Die noch auf dem Tisch liegende ist Ihre gewählte!«
Probieren Sie das bitte aus, es klappt in der angegebenen Weise todsicher.
Wenn Sie glauben, daß Sie sich die ganze Routine nicht merken können, dann machen Sie sich einen kleinen Zettel, den Sie kurz vor der Vorführung noch einmal durchlesen. Beim letzten Trick können Sie den Zettel sogar in die Hand nehmen und heimlich nachlesen, Sie stehen ja so weit vom Tisch entfernt, daß niemand etwas bemerken kann.

So sieht mein Merkzettel aus:

Zahlenchips

Grundzahl 36

1. Summe = Grundzahl + gerade Zahlen
2. Ungerade Z. sind Oberseiten, drehen lassen, 1 bedecken.
3. Grundzahl + ungerade Z. = Schlüsselzahl

3 umdrehen, bedecken. Restlichen 3 umdrehen. Deren Summe von Schlüsselzahl abziehen.

4. Ungerade – gerade legen. Zusch. tauscht gemerkten mit Nachbar:
   1. So oft wie gemerkter angibt. Links fortnehmen.
   2. 3mal tauschen, rechts weg.
   3. 1mal tauschen, rechts weg.
   4. 1mal tauschen, links weg.

Rechts weg, gewählter bleibt übrig.

V. Teil
Theorie und Praxis der Magie

35. Kapitel
Die Einstudierung eines Tricks

Lieber Leser! Sie haben jetzt eine ganze Anzahl Zaubertricks, Griffe und Geheimnisse kennengelernt. Meist haben wir uns dabei allerdings überwiegend mit der technischen Seite befaßt, deshalb wollen wir uns zum Schluß noch ein wenig mit der Theorie der Magie beschäftigen. Das ist unbedingt nötig, sie gehört nun einmal dazu, und ohne Kenntnis der wichtigsten Grundregeln werden Sie nie zu einem auch nur durchschnittlichen Vorführer werden.
Der große englische Zauberkünstler David Devant schrieb bereits 1924 in einem seiner Bücher: »Die große Öffentlichkeit wird in Zukunft einiges mehr verlangen als nur Magie, der Ruf geht nach Zerstreuung und Amüsement. Beziehen wir das auf uns, so werden wir erkennen müssen, daß es dem Publikum egal ist, ob die Tricks kostbar, billig, kompliziert oder einfach sind, solange es der Vorführende versteht, die Zuschauer gut zu unterhalten. Ich glaube, das Publikum der Zukunft wird auf diesen Punkt noch mehr Wert legen als das heutige, so daß alle Magier, die diese Tatsache nicht beachten, verschwinden werden. Fortschritte in der Zauberkunst sind natürlich unerläßlich, aber ich glaube, daß die Vervollkommnung nicht allein auf magischem Gebiet liegen darf, sondern mehr und mehr die Art berücksichtigen muß, in welcher der Magier seine Wunder den Zuschauern darbietet!«
Das wurde vor mehr als 50 Jahren geschrieben, es könnte von heute sein. Devants Prophezeiung hat sich voll bewahrheitet, eine Darbietung wird heute mehr und mehr nicht nach dem Grad der Schwierigkeit beurteilt, die sie beinhaltet, sondern nach dem Unterhaltungswert, den sie für das Publikum hat.
Deshalb lesen Sie auch die folgenden Zeilen sorgfältig und bemühen Sie sich, soviel wie möglich davon in die Praxis umzusetzen.
Es gibt Amateurmagier, die ständig auf der Suche nach neuen Tricks sind. Sie kaufen alles, was sie irgendwie ergattern können, geben manchmal beträchtliche Summen aus, doch wenn sie etwas vorführen sollen, dann »haben sie nichts«. Über ihre vielen Anschaffungen haben sie nämlich vergessen, die neuen Tricks auch einzuüben.
Bevor Sie Ihren Zuschauern ein Kunststück darbieten, müssen Sie es einstudieren. Es muß wirklich so sitzen, daß Sie es im Schlafe können. Nichts Peinlicheres gibt es als ein danebengegangenes Zauberkunststück, und zwar in doppelter Hinsicht: Einmal ist der Trick verraten, und zum anderen haben Sie sich lächerlich gemacht!
Wählen Sie nur Effekte aus, die sicher und erprobt sind, bei denen kaum etwas mißlingen kann, verwenden Sie nichts, bei dem das Risiko einer Panne besteht. Ein Trick, der dazu neigt, im kritischen Moment nicht zu funktionieren, ist für Sie eine ständige Quelle der Sorge, er beeinflußt Ihre Sicherheit während des ganzen Programms. Die Schwierigkeit eines Tricks ist für das Publikum kein Wertmaßstab, der Effekt allein ist es, der zählt. Unter mehreren Methoden zur Erzielung des gleichen Effektes hat immer die einfachste in der Praxis die meisten Chancen. Große Magie ist meist einfach, hat klare Methoden und

überschaubare Effekte. Kombinationen haben nur dann einen Sinn, wenn sie den Effekt steigern, meistens verwirren sie nur die Handlung und verschleiern den eigentlichen Effekt. Deshalb hüten Sie sich vor Komplizierungen!
In der Beschränkung zeigt sich erst der Meister! Lernen Sie lieber wenige Tricks gut, als eine Unzahl mittelmäßig oder schlecht! Sie können nicht alles können, dazu ist das Gebiet der Magie zu groß, ein Menschenleben reicht nicht aus, alles zu erlernen!
Daß Sie die Tricks vor einem Spiegel einstudieren, sagte ich bereits mehrmals. Aber denken Sie daran: Wenn es vor dem Spiegel funktioniert, braucht es noch lange nicht vor dem Publikum zu klappen. Der Spiegel zeigt uns nämlich die Tricks nur so, wie sie der Zuschauer sieht, der genau vor uns sitzt. Beachten Sie also auch den Blickwinkel der seitlich sitzenden Zuschauer.
Nachfolgend möchte ich Ihnen einige Hinweise zur Einstudierung eines neuen Tricks geben. Zunächst einmal müssen Sie gründlich die Erklärung lesen, damit Sie den Trick verstehen. Damit haben Sie die Basis geschaffen, auf der Sie weiter aufbauen können. Aus dem Trick müssen Sie nun ein Kunststück machen, wobei Sie Ihrer Phantasie freien Lauf lassen können. Berücksichtigen Sie dabei Ihre persönlichen Eigenheiten, Ihre Stärken, denken Sie aber auch an Ihre Schwächen. Stets sollten Sie bemüht sein, mit einem Trick den größtmöglichen Effekt zu erzielen. Unter Umständen entsteht dabei etwas ganz anderes, als sich der Erfinder ursprünglich gedacht hatte. Sie können beim Einstudieren allerdings auch zu der Feststellung kommen, daß dieser Trick nicht zu Ihnen paßt, daß er Ihnen nicht liegt. Dann weinen Sie ihm keine Träne nach, überlassen Sie ihn anderen und sehen Sie sich nach einem Trick um, der besser zu Ihrem Typ paßt.
Ein Trick kann noch so schön sein, doch wenn Sie ihn nicht vollständig meistern, lassen Sie ihn lieber weg. Ein Geigenvirtuose spielt seinen Zuhörern auch keine halb einstudierten Stücke vor. Punx sagte einmal: »Die Kunst der Täuschung verträgt keine Stümperei. Entweder man kann es, oder aber man läßt es!«
Haben Sie die technische Seite eines Tricks gemeistert, dann betrachten Sie ihn noch einmal kritisch. Versuchen Sie alle Stellen zu entdecken, die nicht hundertprozentig sind. Und dann gehen Sie daran, diese »weichen Punkte« zu beseitigen, wozu Sie alle Möglichkeiten nutzen sollten. Vielleicht müssen Sie die Tricktechnik ändern, vielleicht genügen aber auch Kleinigkeiten wie eine andere Körperstellung, eine veränderte Haltung des Kopfes, eine bessere Synchronisation der Bewegung der Hände, eine bestimmte Blickrichtung. Lesen Sie in diesem Zusammenhang bitte noch einmal nach, was ich im Kapitel 22 (S. 230) zur Erarbeitung einer Routine gesagt habe.
Achten Sie besonders darauf, daß alle Ihre Bewegungen völlig natürlich und überzeugend sind. Die selbstverständliche Natürlichkeit, mit der die Tricks dargeboten wurden, ist eins der Erfolgsgeheimnisse der großen Magier. Sie verstehen es, Worte und Handlungen, Mimik und Gestik so zu bieten, daß die Zuschauer davon überzeugt sind, daß sie wirklich zaubern können – obwohl ihnen ihr Verstand das Gegenteil sagt.
Wenn Sie eine stumme Darbietung mit Musikbegleitung aufbauen wollen, dann lassen Sie sich von einem Fachmann beraten, am besten von einem Kapellenleiter, der jahrelang Darbietungen begleitet hat. Nach Möglichkeit besorgen Sie sich die entsprechenden Noten, möglichst für kleine Besetzung und außerdem für Klavier allein. Notfalls genügt ein Programmzettel, der den begleitenden Musikern alles Wichtige sagt. Auf ihm sollte der Einsatz und der Schluß der betreffenden Musik stehen, außerdem die Art, also z. B. »Langsamer Foxtrott, Beginn, wenn das rote Tuch aufgenommen wird, Ende, wenn die Tuchkette abgelegt wird. Anschließend Tusch!«

Wollen Sie aber bei Ihrer Darbietung sprechen, dann arbeiten Sie sich den Vortrag aus. Verlassen Sie sich nicht darauf, daß Ihnen bei der Vorführung schon etwas einfallen wird. Das ist garantiert nicht der Fall! Das Ergebnis sind dann Texte, wie man sie recht oft auch von technisch perfekten Magiern zu hören bekommt: »Und hier habe ich einen leeren Kasten. Dann habe ich ein rotes Tuch mitgebracht, das ich in den Kasten stecke. Ich beabsichtige nun, dieses Tuch aus dem Kasten verschwinden zu lassen ...« Der betreffende Magier sagt also nur das, was die Zuschauer sowieso sehen, er sollte auf das Sprechen ganz verzichten. Wenn Sie schon sprechen, dann sollten Sie etwas mehr ausdrücken. Illustrieren Sie Ihre Tricks, erfinden Sie Geschichten, benutzen Sie Scherze und Witze – sofern Ihnen das liegt, sonst lassen Sie es lieber. Arbeiten Sie sich auf alle Fälle Ihren Vortrag schriftlich aus; wenn Sie ein guter Sprecher sind, dann genügen auch Stichpunkte. Wenn Sie die Vorstellungen guter Zauberkünstler mehrmals besuchen, dann werden Sie feststellen, daß sie ihren Vortrag Wort für Wort festgelegt haben, ohne daß dabei der Text auswendig gelernt klingt. Im vorliegenden Buch habe ich Ihnen an vielen Stellen Vortragsanregungen gegeben. Das sollen tatsächlich nur Anregungen sein, selten wird es möglich sein, daß Sie einen fertigen Vortrag Wort für Wort übernehmen können, Sie müssen ihn für sich, für Ihren individuellen Stil erst zurechtmachen.

36. Kapitel
Die Zusammenstellung des Programms

Wenn Sie auf die oben angeführte nicht ganz mühelose Weise ein Repertoire von Kunststücken zusammengebracht haben, dann können Sie darangehen, ein Programm zusammenzustellen. Eine Aneinanderreihung von Einzelkunststücken ist nämlich noch lange kein gutes Programm. Deshalb versuchen mehr und mehr die Magier, die etwas auf sich halten, ihre Darbietung einem durchgehenden Thema anzupassen. Denken wir an Tony van Domelen mit seinem »Spielkasino-Akt«, denken wir an die Mazakians mit ihren magischen Sketchen oder an Brahma und seine Spielereien mit Perlenketten und Schmuck, denken wir auch an große Künstler vergangener Zeiten, an John Olms mit seinem Uhrenakt, an Cortini mit den 100000 Talern, und denken wir nicht zuletzt an die großen magischen Revuen eines Kellar, Thurston, Dante, Blackstone, Kalanag oder Kio.

Der Amateur ist nur selten in der Lage, sich ein so abgerundetes Programm aufzubauen, er muß seine Tricks einfach zu oft wechseln, da er doch meist vor dem gleichen Publikum spielt, dem er möglichst jedes Mal etwas Neues bieten möchte. Bitte, wechseln Sie nicht bei jeder Vorführung die Kunststücke aus. Die geistesgegenwärtige Meisterung jeder Situation, die Sicherheit der Bewegungen, die spürbare Überlegenheit können Sie nur dann erwerben, wenn Sie ständig das gleiche Programm vorführen und üben. Natürlich können Sie später einige Kunststücke austauschen, doch sollte wenigstens eine feste Grundkonzeption Ihres Programms festliegen, die Sie immer beibehalten. Dazu gehört, daß die Kunststücke in der gleichen Reihenfolge ablaufen und daß Hilfsmittel und Requisiten immer am gleichen Platz liegen.

Natürlich müssen Sie sich darüber im

klaren sein, welche Art der Darbietung für Sie überhaupt in Frage kommt. Ob Sie also eine große Ausstattungsschau darbieten wollen oder eine reine Manipulationsnummer, ob Sie seriös stumm oder humoristisch mit Sprechen arbeiten wollen, oder ob Sie eventuell sogar eine Kostümnummer bringen möchten. Sicherlich werden Sie sich bei dieser Festlegung zu Anfang auch einmal irren, nicht immer entspricht unser Wunschtraum auch den uns gegebenen Möglichkeiten und Fähigkeiten. Versuchen Sie also zuerst Ihren Stil zu finden, dann können Sie an die Trickauswahl gehen.
Zunächst einmal stellen Sie fest, welche Tricks Sie überhaupt haben. Dann sichten Sie sie kritisch unter dem Gesichtspunkt, welche davon in der von Ihnen geplanten Nummer auch wirklich einsetzbar sind. Jetzt erst beginnt die Zusammenstellung des Programms.
Besondere Aufmerksamkeit müssen Sie dem Eröffnungs- und dem Schlußeffekt widmen. Die Eröffnung dient dazu, den nötigen Kontakt mit dem Publikum zu schaffen, es muß also ein wirksamer, möglichst optischer Trick sein. Am besten bewährt hat sich ein schneller Überraschungseffekt, er erweckt beim Publikum sofort die Aufmerksamkeit. Auch der Schlußtrick muß hervorragend sein, möglichst der beste Trick Ihres Programms, auf alle Fälle ein sicherer Applausbringer. Dazwischen können Sie Ihre anderen Tricks einsetzen. Der zweite sollte so beschaffen sein, daß er den Eindruck des ersten noch vertieft, die Spannung der Zuschauer darf nicht nachlassen, sonst geht die »Theater-Illusion« verloren. Erst danach können Sie Tricks einsetzen, die »Zeitfüller« sind, die zwar unterhaltend sind, aber etwas länger dauern und keine große Konzentration erfordern. Das kann auch ein Trick unter Mitwirkung des Publikums oder eines einzelnen Zuschauers sein. Zwischendurch fügen Sie auch einmal einen kurzen Effekt ein, bei dem Sie durch Geschicklichkeit glänzen können.

Ein gutes Mittel, um die einzelnen Tricks innerhalb einer Darbietung zusammenzuhalten, ist der Running Gag. Ich erwähnte ihn bereits im Kapitel 29 bei dem Trick »Die vierfache Geistertafel«. Man versteht darunter einen Gag, der nach jedem Trick gebracht wird, der sich in gleicher oder abgeänderter Form ständig wiederholt, der sich also wie ein roter Faden durch das ganze Programm zieht und imstande ist, die Nummern zusammenzuhalten. Der berühmteste Gag dieser Art, den Hunderte von Magiern nachgemacht haben, dürfte wohl Kalanags »Wasser aus Indien« sein. Der Zuschauer staunt jedesmal von neuem, wo das viele Wasser herkommt. Selbstverständlich kommt es auch hierbei darauf an, wie die Sache vorgeführt wird. Das Ausgießen des Kruges, die Größe des Aufnahmegefäßes, die Aufstellung des Kruges – alles will sorgfältig überlegt sein. Wie schnell ist die magische Wirkung verpufft, wenn die Zuschauer sagen: »Durch die Tischfüße wird das Wasser geleitet«, oder: »Es kann gar nicht so viel Wasser sein, sonst würde das andere Gefäß überlaufen.«
Hier einige andere Möglichkeiten für einen Running Gag.
»Ich hab mich so an dich gewöhnt...« spielt die Kapelle nach jedem Kunststück, wenn der Künstler in die Tasche greift, ein gefülltes Likörglas hervorholt und es genießerisch austrinkt. Wozu gibt es im Handel Gummikappen, die ein Glas wasserdicht verschließen und sich doch leicht abstreifen lassen.

Unergründliche Hosentaschen
Es müssen ja nicht immer Likörgläser sein, die der Magier aus seinen Taschen zum Vorschein bringt, es gibt so herrliche Latexartikel, die absolut natürlich aussehen und sich trotzdem klein zusammendrücken lassen. Bestimmt wirkt es sehr lustig, wenn nach jedem Kunststück die Hosentaschen »ausgeräumt« werden. Da erscheinen Gurken, Äpfel, Apfelsinen, Birnen, Zitronen. Beim nächsten Mal kommt aus der

Jackettasche eine Milchflasche zum Vorschein, aus der inneren Brusttasche gar ein Kaktus. Die erschienenen Gegenstände müssen nur wirksam aufgebaut werden, dann staunen die Zuschauer darüber, wie es möglich ist, eine solche Menge am Körper unterzubringen!

Die Kiste ist leer
Eine kleine Erscheinungskiste leistet gute Dienste. Warum eigentlich sollte nur am Schluß der Darbietung daraus eine große Produktion erfolgen, verteilen Sie sie über die Dauer des ganzen Programms. Nach jedem Trick holen Sie etwas aus der immer wieder leer gezeigten Kiste, vielleicht das für den nächsten Trick benötigte Requisit. Zuletzt erscheint ein großes Tuch mit der Aufschrift »Auf Wiedersehen«.

Der Uhrenzeiger
Dieser Gag ist besonders für Kindervorstellungen geeignet. Verwendet wird ein großes Zifferblatt und ein einstellbarer Schwerpunkt-Uhrzeiger. Ist das erste Kunststück beendet, sagen Sie: »Dieses war der erste Streich!« Dabei setzen Sie den Zeiger in Bewegung, er bleibt auf der Zahl Eins stehen. Nach dem zweiten Trick wird »dieses war der zweite Streich« gesagt, und der Zeiger pendelt sich auf der Zwei ein. Die Fortsetzung erfolgt nach Belieben. Hat Ihr Programm weniger als 12 Nummern, dann lassen Sie z. B. die Zahlen von 7 bis 11 weg und sagen: »Dieses ist der letzte Streich, die ausgelassenen folgen beim nächsten Mal!« Der Zeiger bleibt dann natürlich auf der Zwölf stehen.

Ein Knoten-Gag
Der Magier nimmt ein Seil auf und erklärt, einen tollen Trick mit einem Knoten zeigen zu wollen. Er schlägt einen Knoten in das Seil, doch er zerrinnt unter seinen Händen in nichts. Unwillig legt er das Seil beiseite. Nach dem nächsten Kunststück nimmt er es wieder auf, inzwischen sei ihm ein anderer Knoten eingefallen, so daß er den tollen Trick doch noch zeigen kann. Doch wieder ist der geschlagene Knoten nicht von Dauer und verschwindet spurlos. Das wiederholt sich mehrmals, bis der Magier zum Schluß erklärt, daß er so gern den Trick mit dem Knoten gezeigt hätte, aber heute klappt es eben nicht. Dabei hängt das Seil unschuldig in seiner Hand, bei den letzten Worten macht er eine kleine Schleuderbewegung, und schon ist auf magische Weise ein Knoten im Seil erschienen.
Hierbei müssen Sie zu Beginn verschiedene Scheinknoten schlagen und zum Schluß einen Einhandknoten vorführen (s. Kapitel »Seiltricks«). So simpel diese Angelegenheit ist, so unterhaltsam ist sie.
Vielleicht ist bei diesen Beispielen etwas für Sie Passendes dabei, wenn nicht, machen Sie sich einmal Gedanken über den Running Gag, vielleicht finden Sie einen neuen, besonders originellen, der speziell zu Ihnen paßt!
Zurück zu unserem Programm. Den genauen Ablauf schreiben Sie auf und tragen hinter jedem Trick gewissenhaft die dazu benötigten Utensilien ein, aber bitte alles! Auch so nebensächlich scheinende Dinge wie Zündhölzer, ein Bogen Zeitungspapier oder ein Glas mit Wasser dürfen nicht vergessen werden. Außerdem schreiben Sie dazu noch die vorher vorzunehmenden Präparationen, die auf der Bühne, an Apparaten oder am eigenen Körper getätigt werden müssen. Wenn Sie dann noch eine Skizze anfertigen, wie das Ganze auf der Bühne aussieht und wie die Requisiten auf den Tischen angeordnet sind, dann haben Sie schon recht viel getan. Denken Sie auch daran, wohin Sie Ihre Apparate nach Gebrauch ablegen.
Nun müssen Sie das ganze Programm mehrmals durchproben, und zwar genau so, als ob Sie vor Publikum spielen würden, am besten wieder vor einem großen Spiegel. Üben Sie zuletzt in der Kleidung, die Sie auch auf der Bühne tragen, üben Sie mit den Original-Requisiten und mit der Original-Musik, was ja mit Hilfe eines Tonband-

gerätes heute keine Schwierigkeiten mehr macht.
Wenn Ihr Programm ein paarmal über die Bühne lief und die nötigen Änderungen hinter sich gebracht hat, wenn es also »eingespielt« ist, dann empfiehlt es sich, alle Requisiten in einen speziellen Koffer zu packen und immer beisammen zu lassen. Sie können sich in diesen Koffer spezielle Einsätze einbauen oder einarbeiten lassen, in denen bestimmte Apparate Platz finden. Das Ein- und Auspacken geht dann wesentlich schneller, als wenn jeder Gegenstand einzeln ausgewickelt werden muß. Außerdem vermindert sich die Bruchgefahr, besonders dann, wenn die einzelnen Fächer schön ausgepolstert sind.
Noch ein Wort zur Dauer des Programms. Hüten Sie sich davor, es in die Länge zu ziehen, auch die schönste Zaubervorstellung ermüdet, wenn sie zu lange dauert. Vergessen Sie nie, daß ein gut vorgeführtes kurzes Programm viel mehr wert ist als ein langes, das nicht gut aufgebaut ist oder in der Vorführung Mängel aufweist. Wenn Sie nur drei Tricks bieten, von denen jeder für sich sorgfältig ausgefeilt ist, dann bleiben alle dem Zuschauer im Gedächtnis und werden diskutiert. Von einem schlechten Programm behalten die Zuschauer gewöhnlich gar nichts. Das erste Anzeichen von Langeweile auf den Gesichtern der Zuschauer ist für Sie das Zeichen, sofort aufzuhören. Sie müssen in einem Programm nicht unbedingt alles zeigen, was Sie können! Ich sagte es schon einmal: In der Beschränkung zeigt sich erst der Meister!
Es gibt gewisse Dinge, die in einem Zauberprogramm nichts zu suchen haben. Dazu gehören einmal die Trickerklärungen, auch wenn sie als »Parodie« kaschiert sind, und zum anderen alles, was gegen den guten Geschmack verstößt. Sicherlich werden einige Zuschauer lachen, wenn Sie einem freiwilligen Helfer aus dem Publikum Damenwäsche aus den Taschen holen oder aus dem Hut eines Kahlköpfigen eine Perücke, auch Zoten und schlüpfrige Witze kommen bei gewissen Personen an. Aber achten Sie bitte einmal auf die Leute, die nicht darüber lachen! Und gerade diese wollen wir als Publikum nicht verlieren. Wir brauchen unser Publikum, sonst können wir nicht auftreten. Deshalb behandeln wir es höflich und stellen den freiwilligen Helfer nicht bloß, auch wenn er sich wie der erste Mensch anstellen sollte.
Einer der größten Magier der Welt war Howard Thurston. Vierzig Jahre lang reiste er durch die Welt, mehr als sechzig Millionen Menschen haben ihn bewundert, er selbst wurde Millionär dabei. Ein Großindustrieller fragte ihn einst nach dem Geheimnis seines Erfolges. Thurston sagte: »Vielleicht liegt es daran, daß ich mich bemühe, die eigene Persönlichkeit über das Rampenlicht hinweg zur Wirkung zu bringen. Sicher ist auf alle Fälle, daß es meine Einstellung zum Publikum ist. Ich habe ein besonderes menschliches Interesse an meinen Zuschauern. Sicher denken viele Zauberer, wenn sie ins Publikum schauen: Da sitzen sie vor einem wie die Idioten und glotzen einen an, die werde ich schon hereinlegen! Mir liegt so etwas nicht. Jedesmal, wenn ich auf die Bühne komme, bin ich im Gegenteil dankbar, daß alle diese Leute da hierher kamen, um mich zu sehen; denn wem sollte ich es sonst verdanken, daß ich mein schönes und angenehmes Auskommen habe? Ich werde also mein Bestes tun, um mich zu revanchieren. Und deshalb sage ich jedesmal, wenn ich vor das Rampenlicht hintrete, immer und immer wieder: Mein liebes Publikum, mein gutes, liebes Publikum!«

37. Kapitel
Die Ausstattung

Zur Ausstattung einer Darbietung gehören eine ganze Menge Dinge, es beginnt bei der Kleidung und geht über die Requisiten bis hin zu speziellen Bühnendekorationen.

Die Kleidung

Man hört die unterschiedlichsten Meinungen zu diesem Thema, der eine schwört auf einen Straßenanzug, für den anderen kommt nur der Frack in Frage. Eins steht fest: Sie sollten immer korrekt gekleidet sein und, wenn möglich, ein klein wenig besser als Ihre Zuschauer! Was Sie tragen, richtet sich also nicht zuletzt nach dem Rahmen, in dem Sie auftreten, natürlich auch nach der Art der Darbietung. Der Manipulator wird meist den klassischen Frack bevorzugen, er kommt seiner Arbeit am meisten entgegen und bietet die besten Möglichkeiten für Körperservanten und -ladungen, für geheimes Ablegen und »Stehlen«.

Bei allen anderen Darbietungen setzt sich mehr und mehr der festliche Smoking durch. In vielen Fällen tut es auch ein dunkler Straßenanzug, z. B. bei Betriebsveranstaltungen. Sie müssen allerdings darauf achten, daß die Bekleidung stilecht ist. Zum Frack gehört nun einmal der steife Kragen und die weiße Schleife, zum Smoking eine schwarze oder in der Farbe auf ihn abgestimmte. Zu bemerken wäre außerdem, daß auf der Bühne alles »etwas größer« als im Leben sein kann. Im Falle der Bekleidung würde das bedeuten, daß der Ausschnitt etwas tiefer, die Manschetten etwas länger, das Ziertuch etwas auffälliger, die Krawatte etwas größer sein können. Früher trug man zum Abendanzug gern exotische Kopfbedeckungen, etwa einen Turban oder einen Fez. Das nimmt Ihnen heute niemand mehr ab, es erinnert höchstens an eine Rummelplatz-Darbietung, also Hände weg davon. Für einen humoristisch arbeitenden Künstler kann man allenfalls eine besondere Kopfbedeckung gestatten, z. B. einen festen Strohhut (»Kreissäge«), das gibt der Darbietung eine lustige Note.

Eine Ausnahme bildet die Arbeit im Kostüm. Aber da müssen Sie sehr vorsichtig sein, es muß wirklich stilecht sein und zur ganzen Darbietung passen. Beliebt sind chinesische oder japanische Kostüme. In diesem Fall muß natürlich die ganze Darbietung im gleichen Stil gehalten sein, angefangen von der Trickauswahl bis hin zur Dekoration der verwendeten Apparate. Ein Chinese, der Tempomanipulationen mit Spielkarten vorführt, ist einfach eine Unmöglichkeit, und seien die dargebotenen Manipulationen noch so gut!

Es gibt natürlich noch weitere Möglichkeiten einer Kostümdarbietung. Für Kinderprogramme bietet sich ein Clown an. Aber bedenken Sie bitte, daß ein buntes Kostüm und ein bemaltes Gesicht noch lange kein Clown sind! Man könnte auch eine Anleihe an Modelinien vergangener Zeiten machen. Eine Darbietung im Rokokostüm mit entsprechenden Requisiten nach den zarten Klängen eines Menuetts kann eine bezaubernde Sache sein – wenn sie gut gemacht ist.

Dann gibt es noch die Darstellung einer bestimmten Type, eines Straßenverkäufers mit Bauchladen etwa oder eines Marktschreiers. Aber das ist dann schon fast eine magische Szene, die ich als letzte Form erwähnen möchte. Hierbei spielen zwei oder mehr Personen einen regelrechten Sketch, in den die Magie einbezogen ist. Alle Tricks sind in die Handlung eingebaut, ergeben sich aus ihr, sind ihr mitunter sogar untergeordnet. So ein Sketch kann im Gasthaus spielen, an einem Zeitungskiosk, im Schaufenster oder an einem Verkaufsstand.

Die Bühnenausstattung

Große Zauberkünstler haben eigene Bühnendekorationen, die sie nach Bedarf anbringen lassen. Die ganz großen Revuen eines Dante oder Kalanag reisten mit Ausstattungen, die denen eines Theaters nicht nachstanden, für jede größere Illusion wurde ein spezielles Bühnenbild eingesetzt. So etwas kommt für uns natürlich nicht in Frage, wir begnügen uns mit dem Hintergrund, den wir vorfinden, wenn er mitunter auch alles andere als schön ist. Unsere Ausstattung sind die Requisiten und die dazu benötigten Aufbauten, wie Tische, Ablagen, Stellagen.

Die klassische Form eines magischen Bühnenaufbaus bestand aus einem größeren Mitteltisch und zwei oder mehr kleineren Seitentischen. Dabei waren die Tische mit schwarzen Samtdecken und goldenen Fransen verziert. Hin und wieder sieht man heute noch so etwas. Sollten Sie einen ähnlichen Tisch besitzen, dann nehmen Sie wenigstens den schwarzen Behang ab und ersetzen ihn durch ein hübsches modernes Tuch. Als Mitteltisch – sofern Sie überhaupt einen gebrauchen – kann ein normaler, nicht zu großer Gasthaustisch verwendet werden, der ebenfalls mit einer Decke verschönt wird.

Sehr praktisch ist die Verwendung einer »Ablage«. Das ist im einfachsten Fall ein Papierkorb, der die nicht mehr benötigten Requisiten aufnimmt. Dadurch bleibt die Bühne sauber, und Sie können hinterher mit einem Griff abbauen.

Im vergangenen Jahrhundert war es üblich, daß die Zauberkünstler so viele Apparate wie nur irgend möglich auf die Bühne stellten. Die Abbildungen der damaligen Zeit zeigen uns total überladene Bühnen, die aussehen wie der Ausstellungsstand einer Zauberapparatehandlung. Der Künstler wollte damit demonstrieren, wie wohlhabend er war. Heute haben wir einen anderen Geschmack. Jeder nicht benutzte und auf der Bühne sichtbare Apparat lenkt die Zuschauer ab. Bauen Sie also Ihre Requisiten so auf, daß nur wenige sichtbar sind und die anderen entweder versteckt stehen oder erst im entsprechenden Moment von einem dienstbaren Geist auf die Bühne gebracht werden.

Es gibt Manipulatoren, die verwenden gar keinen Bühnenaufbau mehr, wenn sie etwas benötigen, bringt es ihnen ihre Partnerin auf einem Tablett. Das ist natürlich ein extremer Fall. Der Amateur wird ja doch mehr oder weniger Apparate vorführen, die er irgendwo abstellen muß. An einer gewissen Grundausstattung kommen Sie also nicht vorbei. Ein kleiner Seitentisch, eine hübsche Ablage, das genügt meist. Vielleicht finden Sie sogar etwas, was ganz speziell zu Ihrer Darbietung paßt, ein Tisch muß ja nicht immer wie ein Tisch im herkömmlichen Sinne aussehen. Dazu einige Beispiele:

Der Seelöwentisch

Das ist ein lustiger Tisch, der speziell fürs Kinderprogramm geeignet ist. Abb. 574 zeigt die Vorderansicht, einen Seelöwen, der

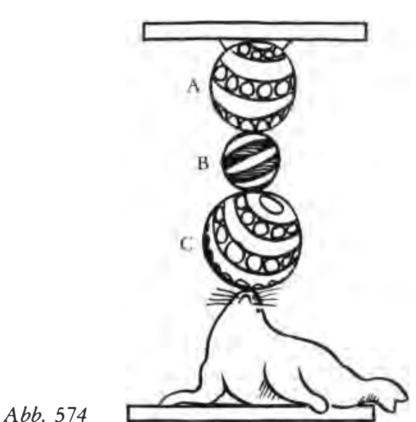


Abb. 574

drei Bälle und die Tischplatte balanciert. Dabei ist der untere Ball (C) drehbar, wenn Sie ihn anstoßen, dreht er sich um seine Achse, was den Kindern viel Spaß macht. Abb. 575 zeigt die Rückansicht. Alle Teile sind aus 10 mm starkem Sperrholz gefertigt,

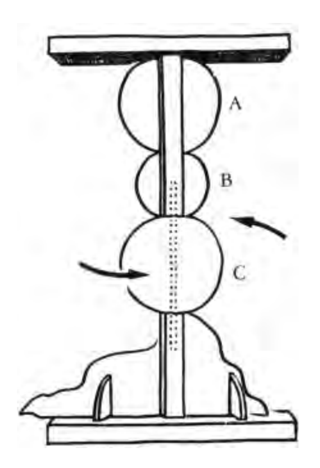


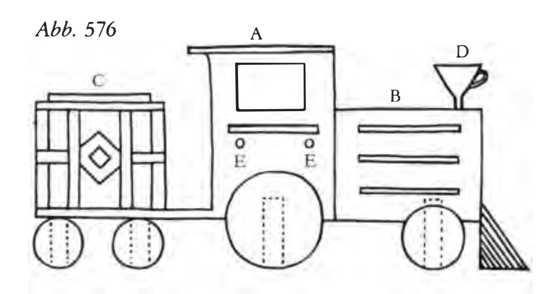
Abb. 575

oberer und unterer Teil sind durch ein Rundeisen fest verbunden. Der drehbare Ball hat in der Mitte einen Kanal, durch den das Rundeisen führt.

Die Lokomotive

Noch ein Aufbau fürs Kinderprogramm. Die Abb. 576 zeigt die aus Sperrholz hergestellte und in leuchtenden Farben dekorierte Lokomotive. Der höchste Punkt (A) ist die Tischplatte, darunter sind auf der Rückseite mehrere Fächer zur Aufnahme der Requisiten angebracht. Andere Hilfsmittel sind direkt in die Dekoration eingebaut: D ist ein Wassertrichter, E und E sind Haken zum Aufhängen des Ringspieles, der Tender C stellt eine große Erscheinungskiste dar. Stellen Sie sich den Jubel der Kinder vor, wenn zu Beginn des Programms die Lok auf die Bühne fährt (durch Faden gezogen), dabei klingelnd und schnaufend (wozu gibt es Tonband), vielleicht sogar rauchend!

Abb. 576



Der verdeckte Tisch

Hierbei bildet der Zauberkoffer selbst den Tisch. Wie Abb. 577 zeigt, wird er auf ein stabiles Tischgestell geschraubt. Alle Requisiten befinden sich im Koffer, sind dadurch den Blicken Neugieriger entzogen. Erst im letzten Moment, nach dem Aufbau, werden die beiden Deckel aufgeklappt. Abb. 578 zeigt die Anbringung der Deckel, sie haben eine kleine Auflage und bleiben deshalb waagerecht. Die Apparate werden direkt dem Koffer entnommen und nachher wieder in ihn zurückgelegt, die Deckel werden am Schluß zugeklappt, schon ist alles verdeckt.

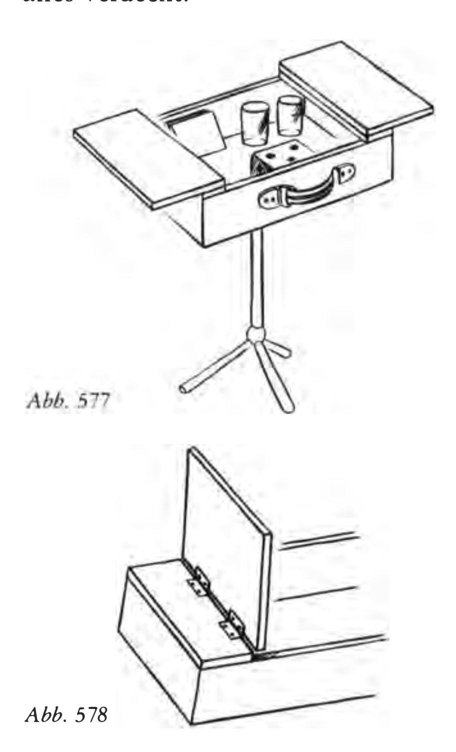


Abb. 577

Abb. 578

Der Würfeltisch

Ein großer Würfel wird zu einem Tisch aufgeklappt, das wirkt originell, und außerdem sind auch hierbei die Requisiten bis zuletzt verdeckt. Abb. 579 zeigt den Würfel, wie er auf die Bühne gestellt wird. Der Vorführende klappt den hinteren Teil hoch und gleichzeitig eine Tischplatte aus dem Würfelinneren heraus, wie es die Abb.

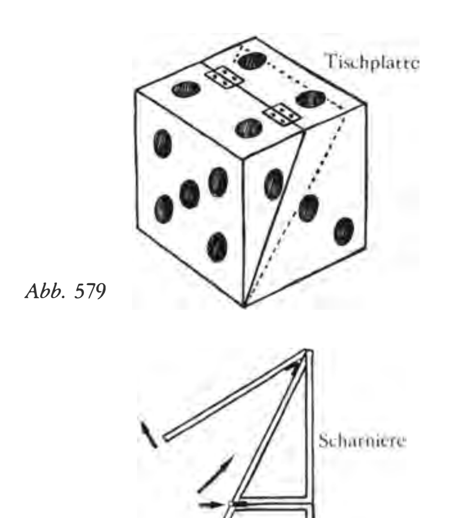


Abb. 579

Abb. 580

580 und 581 zeigen. Die Platte wird von zwei Leisten gehalten, die mit Scharnieren befestigt sind und in Vertiefungen ruhen. Die beiden Würfelhälften werden mit einem Haken zusammengehalten (Abb. 582), damit der obere Teil nicht nach hinten klappt, wenn die Tischplatte belastet wird. Der große Hohlraum der unteren Würfelhälfte ist für die Aufnahme der Requisiten bestimmt.

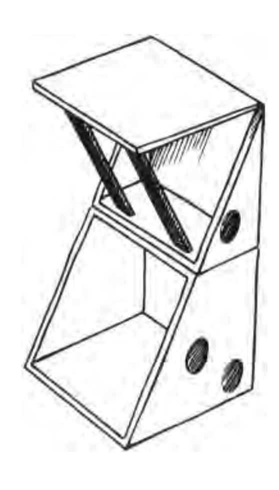




Abb. 581

Abb. 582

Mikrofontisch
Für eine Sprechnummer mit wenig Requisiten – vielleicht bei einer Ansage – ist ein Tisch mitunter zu aufwendig. Als Ablage bietet sich eine Miniaturtischplatte an, die an den Mikrofonständer geklemmt wird. Festgehalten wird sie durch angeschraubte Federn, die es in Wirtschaftswarengeschäften als Besenhalter zu kaufen gibt (Abb. 583).



Abb. 583

Mit ein wenig Überlegung dürften Sie etwas speziell zu Ihnen und Ihrer Darbietung passendes Originelles finden. Für eine Nummer mit Flüssigkeiten bietet sich ein Riesenglas an, für einen Kartenmanipulator eine Superkarte, die senkrecht steht, mit einer zweiten waagerecht darübergelegten Karte als Tischplatte. Ein Zylinderhut auf einem freistehenden Stock ist eine bei Manipulatoren sehr beliebte Ablage. Es gibt Koffer, die sich auf der Bühne in einen Tisch verwandeln, Tische, die sich in einen Koffer verwandeln und so beim Abgehen mit herausgenommen werden können. Beliebt sind auch Servierwagen, die auf die Bühne gerollt werden. Sie sind sehr praktisch, man kann sie zum Transport zusammenklappen, sie sehen gut aus und besitzen oftmals zwei Platten, von denen Sie die untere als Ablage benutzen können. Es gibt sogar »Stumme Diener«, die ferngesteuert im richtigen Moment von selbst auf die Bühne gerollt kommen. Der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt!

38. Kapitel
Das Benehmen auf der Bühne

Wir wollen in diesem Buch keinen Kursus für Schauspieler geben, aber einige wichtige Tatsachen und Regeln verdienen doch der Erwähnung. Man sieht es immer wieder, daß junge Amateure wunderbare Manipulationen vorführen und dann den guten Eindruck dadurch völlig zunichte machen, weil sie sich auf der Bühne nicht bewegen können. Die meisten Vorführer schenken dieser Seite ihres Auftretens überhaupt keine Beachtung. Von selbst kommt auch hier nichts! Die spielerische Leichtigkeit der großen Magier, ihre geschliffene Bühnenerscheinung und ihre eindrucksvolle Persönlichkeit ist oftmals das Ergebnis harter Arbeit!

Proben Sie also nicht nur die Technik Ihrer Tricks, proben Sie auch Ihren Auftritt, angefangen von der ersten Verbeugung. Übrigens – eine Verbeugung hat immer von der Hüfte aus zu geschehen, der Blick bleibt dabei auf die Zuschauer gerichtet. Lediglich die Schlußverbeugung darf so tief ausfallen, daß Sie zu Boden schauen.

Die meisten von uns arbeiten auf Bühnen und Podien unterschiedlichster Art. Um das unbedingt nötige Gefühl der Sicherheit zu haben, ist es nötig, die Bühne zu kennen. Sehen Sie sich vor Ihrem Auftritt die Bühne an, beachten Sie die Scheinwerferstellung – es wirkt sehr unschön, wenn nachher Ihr Gesicht im Dunkeln ist, weil Sie zu weit nach vorn getreten sind –, zeichnen Sie eventuell die Stellung Ihrer Requisiten ein. Prüfen Sie auch die Festigkeit der Bühne, ein loses Brett im Bühnenboden kann Ihnen den Angstschweiß ausbrechen lassen, wenn Sie nämlich merken, daß Ihr Tisch bedenklich wackelt, sobald Sie auf eine bestimmte Stelle treten.

Die erste goldene Regel, das Verhalten auf der Bühne betreffend, lautet: Wenden Sie den Zuschauern nie den Rücken zu! Selbst wenn Sie etwas von ganz hinten holen müssen, darf das Publikum nicht Ihren Rücken sehen. Einige Schritte können Sie rückwärts machen, bei längeren Gängen richten Sie es so ein, daß Sie die Bühne diagonal überqueren, nie im rechten Winkel von vorn nach hinten. Ihr Auftritt erfolgt am besten von einer Seite, möglichst weit hinten, so daß Sie diagonal nach vorn gehen müssen.

Wenn Sie stillstehen, dann verteilen Sie Ihr Körpergewicht gleichmäßig auf beide Füße. Sofern Sie Ihre Hände nicht benötigen, lassen Sie sie an beiden Seiten des Körpers herabhängen, das ist ihr natürlicher Platz, dort gehören sie hin. Sicherlich haben Sie auch schon den nervösen Typ gesehen, der nicht weiß, wohin er mit seinen Händen soll, der sie knetet, »wäscht«, auf den Rücken hält oder gar in die Tasche steckt.

Wenn Sie nichts zu tun oder zu erklären haben, dann stehen Sie ruhig da! Das ist die zweite goldene Regel, lesen Sie sie gleich noch einmal – und dann handeln Sie auch danach!

Arbeiten Sie mit einer Assistentin, dann achten Sie darauf, daß diese sich auf der Bühne nicht bewegt, wenn Sie etwas Wichtiges sagen oder ausführen, die Zuschauer werden sonst abgelenkt. Im speziellen Fall können Sie diese Ablenkung natürlich bewußt einsetzen!

Bemühen Sie sich auch, die Bühne zu füllen! Bei kleinen Bühnen ist das nicht schwer, bei großen gibt es mitunter Schwierigkeiten. Ein einfaches Hilfsmittel zum »Füllen der Bühne« sind zwei Tische; Sie müssen von einem zum anderen gehen, und das gibt Ihnen einen größeren Spielraum für Ihre Bewegungen. Schwierig ist es, wenn Sie mit einer Sprechnummer arbeiten und in einem größeren Saal nicht auf das Mikrofon verzichten können. Dann sind Sie an dieses gefesselt und somit zu einer statischen Darbietung gezwungen, Ihr Bewegungsradius ist außerordentlich begrenzt. Nur durch Einsatz Ihrer ganzen Persönlichkeit können Sie dieses Manko überspielen.

Da wir gerade vom Mikrofon sprechen:

Beachten Sie die Lautstärke. Wenn Sie ohne Verstärkung arbeiten wollen, dann verlassen Sie sich nicht auf eine Sprechprobe im leeren Saale. Selbst wenn Sie dabei die Lautstärke auf den hinteren Plätzen von Kollegen überprüfen lassen, so ist das keine Garantie, daß Sie bei vollem Saal auch noch gehört werden. Ein gefüllter Saal hat nämlich eine völlig andere Akustik als ein leerer. Wenn dann von hinten der Zwischenruf »lauter« ertönt, dann sprechen Sie nicht nur lauter, sondern gleichzeitig auch etwas langsamer, gut akzentuiert und – das ist ebenfalls wichtig – schräg nach oben. Die Saaldecke reflektiert dann Ihre Stimme nach hinten; sprechen Sie direkt ins Publikum hinein, wirkt dieses regelrecht schallschluckend.
Anfänger machen häufig den Fehler, daß sie sich nur an die Zuschauer in den ersten Reihen wenden. Das ist verständlich, denn nur diese sehen Sie, der Saal dahinter liegt meist in Dunkelheit gehüllt. Lassen Sie sich dadurch nicht beirren, sprechen Sie in diese Dunkelheit hinein, wenden Sie sich also an die hinten sitzenden Leute. Wenn es Ihnen gelingt, mit diesen Kontakt zu bekommen, dann haben Sie ihn mit dem ganzen Publikum, und das ist enorm wichtig.

39. Kapitel
Einige Grundregeln der Magie

In meinem »Großen Buch der Magie« habe ich folgende zehn Grundsätze für Magier aufgestellt:

1. Erkläre keinen Trick!
2. Üben, üben, üben!
3. Sage nie, was du ausführen willst!
4. Wiederhole kein Kunststück!
5. Sei originell!
6. Sei korrekt in jeder Weise!
7. Versuche nicht, durch Fingerfertigkeit zu glänzen!
8. Beachte das richtige Zeitmaß!
9. Stelle dein Programm sorgfältig zusammen!
10. Magie ist nichts Übernatürliches!

Die meisten dieser Grundsätze sind im vorstehenden bereits verarbeitet, meist sogar in erweiterter Form. Ein paar müssen wir allerdings hier noch nachtragen, sie sind mir einfach zu wichtig, als daß wir darüber hinweggehen könnten.
Da heißt es im ersten Grundsatz: »Erkläre keinen Trick!« Das ist das oberste Gebot aller Magier, das wichtigste Gelöbnis aller Mitglieder jedes magischen Klubs in der ganzen Welt. Auch ich bin gegen das Erklären von Zaubertricks, wenn sich das vielleicht auch paradox anhört, da ich doch dieses Buch und einige andere geschrieben habe. Aber ich habe mir vorher gründlich überlegt, welche Geheimnisse verraten werden. Die Zahl der Zaubertricks ist unendlich, laufend werden neue Kunststücke erdacht und alte vergessen. Erklärungen in Büchern haben noch nie geschadet, da diese meist nur von wirklichen Interessenten gekauft werden. Wir müssen ja auch an den Nachwuchs denken und ihm das nötige Grundwissen in irgendeiner Weise vermitteln.
An Sie, lieber Leser, richte ich meine Bitte: Verraten Sie bitte keinen einzigen Trick! Ihre Zuschauer sind nämlich meist nichts weiter als neugierig. Hanns Friedrich schreibt in seinem Buch »Der verhexte Tisch«: »Neugier ist nicht das rechte Durstgefühl. Es stellt sich tatsächlich auch immer heraus, daß er (der Zuschauer) enttäuscht statt erquickt ist, wenn er seinen vermeintlichen Durst gestillt hat. Im Grunde fühlt er sich wohler, wenn er an das Wunder glauben darf... Eine Dummheit ist das Erklären aber auch für den Erklärer selbst. Man hielt ihn eben noch für einen Mann mit besonderen Fähigkeiten und großen Einsichten. Es gibt eine Sorte von Einfaltspinseln, die Ihnen nachher glatt ins Gesicht sagen, daß Sie von Ihnen ›beschwindelt‹ worden wären, mindestens sagen sie:

›Ach, sooo einfach!‹ Die Freude ist weg, weil die Illusion gestört ist. Bei einem noch so kleinen Kunstwerk kommt es nie auf die Ursache, sondern immer auf die Wirkung eines Effektes an. Genausowenig, wie es erlaubt ist, Illusionen in die Wirklichkeit hineinzutragen, genauso schädlich ist der Einbruch der Wirklichkeit in die Sphäre des Spiels. Nur Unverstand sucht das Geheimnis zu lüften.«

Im dritten Grundsatz heißt es: »Sage nie vorher, was du ausführen willst!« Dieser Regel sind Sie beim Lesen des Buches bereits mehrmals begegnet. Wenn die Zuschauer nicht wissen, was kommt, dann gelingt es Ihnen viel leichter, die nötigen Trickhandlungen auszuüben. Sagen Sie aber: »Ich werde jetzt dieses Tuch verschwinden und dort in jenem Kasten wiedererscheinen lassen!«, dann wissen die Zuschauer, worauf sie zu achten haben, Sie selbst haben es viel schwerer, und außerdem ist die Überraschung hin! Es kann auch einmal vorkommen, daß ein Trick mißlingt und Sie gezwungen sind, einen anderen Ausgang zu wählen, als eigentlich vorgesehen war. Das ist aber nicht mehr möglich, wenn Sie bereits vorher angekündigt haben, was passieren wird.

»Wiederhole kein Kunststück!« lautet die vierte Regel. Der beste Trick verliert an Reiz, wenn er zweimal hintereinander gezeigt wird. Die Überraschung, das eigentliche Element der Magie, ist vorbei. Zum anderen wissen die Zuschauer bereits, was kommt, und können ihre Aufmerksamkeit auf die wesentlichen Punkte konzentrieren, die Gefahr einer Entdeckung ist erheblich größer als bei der ersten Vorführung.

Mitunter kommt es vor, daß Sie von Ihren Zuschauern ausdrücklich um eine Wiederholung gebeten werden. Direkt weigern können Sie sich im privaten Kreis kaum. Es bleiben Ihnen drei Möglichkeiten:

1. Sie lehnen die Bitte mit einem Scherz ab, indem Sie etwa sagen: »Wunder geschehen nur einmal!« oder »Es ist komisch, vorhin habe ich noch genau gewußt, wie es funktioniert, doch nun ist es mir entfallen!«
2. Sie lenken die Zuschauer ab, vielleicht so: »Ich zeige Ihnen die Sache gleich noch einmal, aber soeben ist mir ein noch viel schöneres Kunststück eingefallen, das muß ich Ihnen zunächst einmal vorführen!«
3. Am wirksamsten ist es, den gleichen oder einen ähnlichen Trick vorzuführen, diesmal aber mit einer völlig anderen Technik und – wenn möglich – auch mit einem anderen Schlußeffekt, so daß die Zuschauer von neuem getäuscht werden.

Von dieser Regel gibt es übrigens eine Anzahl Ausnahmen, einige Tricks werden erst durch mehrfache Wiederholung so richtig wirksam, z. B. das Erscheinen mehrerer Bälle nacheinander oder das Greifen von Münzen aus der Luft.

Der fünfte Grundsatz lautet: »Sei originell!« Es ist eine altbekannte Tatsache, daß eine Kopie meist schlechter als das Original ist. Die Originaldarbietung ist gewöhnlich auf den Betreffenden abgestimmt, sie ist maßgeschneidert! Niemand hat es nötig, einen anderen Künstler sklavisch nachzuahmen! Bemühen Sie sich, nur Sie selbst zu sein! Sie sind auf der ganzen Welt nur einmal vorhanden, es gibt kein Duplikat von Ihnen! Steigern Sie Ihre eigene Persönlichkeit, indem Sie sich bemühen, jeden Trick so zu gestalten, daß er voll und ganz Ihr alleiniges Eigentum wird. Das ist nicht leicht, denn es gehört dazu, daß Sie sich selbst erkennen, daß Sie auch die Grenzen Ihrer Fähigkeiten sehen und sich nur solche Tricks aussuchen, die Ihnen liegen. Haben Sie kurze, dicke Finger, dann sollten Sie sich nicht ausgerechnet auf Kartenmanipulationen versteifen; haben Sie einen Sprachfehler, dann können Sie sich unmöglich einen Sprechzauberer zum Vorbild nehmen, und wenn Sie eine Begabung für Komik haben, dann wäre es dumm, sich ausgerechnet eine Mentalnummer aufzubauen.

Dem siebten Grundsatz »Versuche nie, durch Fingerfertigkeit zu glänzen« sind wir in diesem Buch bereits mehrmals begegnet.

Ich möchte hier nur noch ein Wort von Professor Max Dessoir anführen, der als erster die Psychologie der Zauberkunst gründlich untersucht hat. Er schreibt:
»Ich habe manche Dilettanten gesehen, die recht hübsche Erfolge hätten erzielen können, wenn sie nicht die törichte Eitelkeit besessen hätten, mit ihrer Geschicklichkeit zu prunken. Darin liegt nicht der Reiz dieser Kunst, daß der Beschauer über die bei ihr aufgewendete affenähnliche Geschwindigkeit erstaunt, vielmehr darin, daß er auch diese Erklärung für ausgeschlossen hält und mit dem Bewußtsein nach Hause geht, ein Stündchen in einer wirklichen Wunderwelt verbracht zu haben. Die letzte Wirkung steht ästhetisch ungleich höher als die erste und hebt die Prestidigitation (Zauberkunst – d. Verf.) aus der Sphäre der Jonglerie heraus. Es hat seinen Grund, daß sich Männer aus den besten Gesellschaftskreisen ohne Scheu mit Taschenspiel beschäftigen, während dieselben nie daran denken würden, equilibristische Kunststücke zu produzieren.«
Als letzten Grundsatz lesen Sie: »Magie ist nichts Übernatürliches!« Stellen Sie nie Ihre Vorführungen und Fähigkeiten als etwas Übernatürliches hin, auch dann nicht, wenn Sie Mentalmagie demonstrieren. Kein Mensch glaubt heute mehr an »schwarze Magie«, Sie können sich also höchstens lächerlich machen. Im Mittelalter wurden die finsteren Magier verbrannt, heute belächelt man sie! Die Magie ist eine heitere Kunst, deshalb lächeln Sie! Alles Brimborium können Sie beiseite lassen, es sei denn, Sie machen sich ein wenig lustig darüber. Doch spielen Sie auch nicht den Erhabenen. Das beste ist es, wenn Sie anscheinend selbst von jedem Trick überrascht sind, wenn Sie sich selbst daran erfreuen.

Fachausdrücke der Magie

Nachfolgend bringe ich eine Zusammenstellung der gebräuchlichsten magischen Fachausdrücke. Sie sind als kleines Wörterbuch gedacht, in dem Sie nachschlagen können, wenn Ihnen in der Literatur irgendein unbekannter Begriff begegnet.
Als Stichwort benutze ich immer den deutschen Namen bzw. den im deutschsprachigen Schrifttum gebräuchlichen, dahinter folgt in Klammern der englische, wie er in der anglo-amerikanischen Fachliteratur verwendet wird.

Abziehen (slip) – Begriff aus der Kartenkunst. Man versteht darunter das unbemerkte Nach-unten- oder In-die-Mitte-Bringen einer oben liegenden Spielkarte, wird mitunter auch »Schleifen« genannt.

Abrakadabra – Bekannte Zauberformel (s. d.), die bereits in der Antike als heilkräftige Amulettaufschrift verwendet wurde.

ASW (ESP = Extra Sensorial Perception) – In der Parapsychologie „Außersinnliche Wahrnehmung". Beliebtes Trickthema der Mentalmagie, der Vorführende »sieht« mit verbundenen Augen, »fühlt« Farben mit den Fingerspitzen usw.

Aufhebung der Schwerkraft (levitation) – Magischer Grundeffekt, bei dem Gegenstände oder Personen anscheinend ohne jede Unterstützung frei in der Luft schweben.

Aufsitzer – Ein Zaubertrick, bei dem die Zuschauer zuerst scheinbar hinter das Geheimnis kommen, um später zu erkennen, daß sie dem Künstler doch aufgesessen sind.

Austauschpalmage (change over palm) – Obwohl ein Gegenstand palmiert wird, kann der Künstler nacheinander beide Hände leer zeigen, indem er den Gegenstand heimlich von einer Hand in die andere nimmt.

Australisches Abzählen (australian count) – Eine spezielle Methode, Karten abzuzählen. Sie werden einzeln vom Spiel genommen, die erste kommt auf den Tisch, die nächste unter das Spiel usw. Diese Methode wird mitunter auch als down-under-count bezeichnet.

Becherspiel (cups and balls) – Eines der ältesten Zauberkunststücke, bei dem meist drei Becher und drei Kugeln verwendet werden, die unter den Bechern unsichtbar hin und her wandern. Literarisch bereits in »Alciphons Briefen« erwähnt (2./3. Jh.).

Blitzpapier (flash paper) – Pyropapier. Chemisch präpariertes Papier, das mit grellem Lichtschein blitzartig verbrennt. Auch als Blitz-Watte bekannt.

Buckeln (buckle count) – Eine Falschzählmethode, bei der mehrere Karten auf überzeugende Weise als weniger vorgezählt werden können.

Changieren – Älterer Ausdruck für den Vorgang des scheinbaren Hineinlegens eines Gegenstandes in die eine Hand, während er in Wirklichkeit in der anderen zurückbehalten wird.

Daumenspitze (tip) – Nachbildung der Spitze eines Daumens, als geheimes Versteck benutzt, z. B. zum Verschwindenlassen einer Zigarette.

Doppeltabheben (double undercut) – Das Kartenspiel wird zweimal hintereinander

abgehoben. Dabei wird entweder die alte Reihenfolge wieder hergestellt oder eine oder mehrere Karten heimlich von oben nach unten oder umgekehrt gebracht.

Drehkarte (front- and backpalm) – Kunstgriff, der beim Kartenfang Anwendung findet: Eine oder mehrere Karten werden im Handinnern palmiert und beim Umdrehen der Hand auf den Handrücken gebracht. Auch mit Münzen bekannt.

Dublieren (double count) – Das Vorzeigen zweier Spielkarten als eine. Analog gibt es den triple count, wenn drei Karten als eine vorgezeigt werden.

en face – Der Vorführende steht mit dem Gesicht und der Vorderseite des Körpers den Zuschauern zugewendet.

Entfesselungskunst (escapes) – Eine spezielle Sparte der Magie, bei der sich der Vorführende mit Ketten, Seilen, Handschellen, Zwangsjacken u. ä. fesseln läßt und sich in kürzester Zeit wieder befreit. Als größter Entfesselungskünstler kann Harry Houdini bezeichnet werden.

Escamoteur – Veraltete französische Bezeichnung für Taschenspieler, abgeleitet von »escamote« (Muskatnuß), wie sie als Kügelchen zum Becherspiel verwendet wurde.

Escamotieren – Verschwinden lassen, ähnlich changieren.

Falloch – Ein im Tisch vorhandenes und durch besondere Dekoration kaschiertes Loch, das als Servante benutzt wird, meist zum Verschwinden kleinerer Gegenstände. Ein Tisch mit maskiertem Falloch wird als Black-Art-Table bezeichnet.

Falschabheben (false cut, blind cut) – Ein regulär wirkendes Abheben, bei dem die Reihenfolge des Spieles nicht geändert wird.

Falschmischen (false shuffle, blind shuffle) – Ein Vorgang, der wie echtes Mischen aussieht, bei dem aber in Wirklichkeit die Reihenfolge des Spieles oder eines Teiles davon unverändert bleibt.

Faromischen (faro shuffle) – Eine spezielle Methode des Riffelmischens, bei dem die Karten aus zwei Päckchen einzeln ineinanderspringen.

Filieren (change) – Das heimliche Vertauschen einer Spielkarte gegen eine andere.

Finte – Eine Scheinbewegung, die mit der eigentlichen Trickhandlung nichts zu tun hat und nur dazu dient, die Zuschauer abzulenken oder auf eine falsche Fährte zu locken.

Forcieren (forcing) – Die erzwungene Wahl. Einem Zuschauer wird eine Spielkarte oder ein anderer Gegenstand aufgezwungen, obwohl er der Meinung ist, frei gewählt zu haben.

Gag – Eine komische Situation, ein lustiger Einfall, der mit dem eigentlichen Trickgeschehen nicht unmittelbar zu tun hat und das Publikum zum Lachen bringt.

Gaukler – Sammelbegriff für das »fahrende Volk« bis ins Mittelalter. Dazu gehören nicht nur die Taschenspieler, sondern auch die Vorgänger der anderen artistischen Sparten: Seiltänzer, Bärenführer, Puppenspieler usw.

Geistererscheinung – Im 18. und 19. Jh. bei den Zauberkünstlern beliebte Illusionen, bei denen angeblich Geister oder Gespenster zitiert wurden. Ausgeführt wurden diese Geistererscheinungen mit Hilfe einer Laterna magica oder durch Spiegelung auf einer großen, schräg stehenden Glasscheibe. Die G. der Zauberkünstler sind nicht mit den meist betrügerischen Darstellungen der spiritistischen Medien zu verwechseln.

Gezinkte Karten (marked cards, reader deck) – Spielkarten, die auf der Rückseite so gekennzeichnet sind, daß man sie auch verdeckt erkennen kann. Im Gegensatz zur Meinung vieler Laien werden solche Karten recht selten in der Zauberkunst verwendet.

Glissieren (glide) – Das heimliche Zurückziehen der untersten Karte, mitunter auch als »Schleifen« bezeichnet.

Hellsehen – In der Parapsychologie die außersinnliche Wahrnehmung eines

objektiven Ereignisses, von dem niemand sonst Kenntnis hat. Beliebtes Thema der Mentalmagie, wobei Dinge und Handlungen erraten oder vorausgesagt werden, von denen der Vorführende nichts wissen konnte.

Hindumischen (hindu shuffle) – Spezielle Mischmethode, bei der die Karten in kleinen Päckchen vom Spiel abgezogen werden.

Hokuspokus – Alte Zauberformel, die Ausgang des Mittelalters als »ocus pocus« auftauchte. Herkunft und Bedeutung des Wortes sind umstritten. Nebenbedeutung: Gaukelei, Faxen.

Illusion – Großtäuschung, also ein Zauberkunststück unter Verwendung von Menschen oder Tieren. Im weiteren Sinne auch jede Art von Täuschung.

Illusionist – Ein Zauberkünstler, der überwiegend Illusionen vorführt. Berühmte Illusionisten waren: Thurston, Blackstone, Dante, Goldin, Kellar, Kalanag, Sorcar, Kio.

Injog – Eine Methode, um eine bestimmte Stelle im Kartenspiel zu markieren, indem man eine oder mehrere Karten an der inneren kurzen Seite des Spieles herausstehen läßt.
Analog dazu gibt es den Outjog, wenn die Karten nach vorn herausgucken, und den Sidejog, wenn sie links oder rechts aus dem Päckchen hervorstehen.

Kartenspiel (engl. pack, amerik. deck) – In der Magie wird entweder das Skatspiel mit 32 Blatt oder das amerikanische Pokerspiel mit 52 Blatt plus Joker verwendet.

Kolorieren (color change) – Das scheinbare Verwandeln einer Spielkarte in eine andere durch Darüberstreichen mit der Hand.

Kontrollieren (card control) – Eine in das Spiel gegebene Spielkarte unter Kontrolle bringen, sie z. B. zur obersten des Spieles zu machen, ohne daß es die Zuschauer bemerken.

Ladung (load) – Vom Vorführenden verborgene Gegenstände, die heimlich in einen Hut oder anderen Behälter gebracht werden, um von dort zu erscheinen.

Leitkarte (key card) – Eine für den Künstler besonders kenntlich gemachte Spielkarte, die er leicht im Spiele wiederfinden kann.

Magie – Ursprünglich die vermeintliche Tätigkeit, Geister zu beschwören und sich die Natur zum Diener zu machen. Man unterschied schwarze Magie, die mit Hilfe von Dämonen und bösen Geistern ausgeführt wurde, materiellen Vorteil bringen sollte und meist Unheil brachte, und weiße, die selbstlos zum allgemeinen Besten wirkte. Heute ist Magie gleichbedeutend mit Zauberkunst im unterhaltenden Sinne.

Magier – Früher ein mit geheimem Wissen und besonderen Fähigkeiten ausgerüsteter Mensch, der die Magie betrieb, heute gleichbedeutend mit Zauberkünstler.

Manipulation – Ein Zaubertrick oder eine Folge von Tricks, die vor allem durch Fingerfertigkeit zustande gebracht werden. Abgeleitet vom lateinischen manus = die Hand und vom französischen manipuler = handhaben.

Manipulator – Ein Zauberkünstler, der überwiegend Manipulationen vorführt, also mit Bällen, Zigaretten, Münzen, Fingerhüten, Karten o. ä. kleineren Dingen arbeitet.

Mentalmagie – Eine Sparte der Magie, die okkulte Phänomene mit Hilfe von Tricks nachmacht. Effekte wie Hellsehen, Gedankenlesen, Sehen in die Zukunft gehören dazu. Man könnte dazu auch »Geistes-Zauberei« sagen.

Mikromagie (close up magic) – Zauberkunststücke mit kleinen Dingen, die speziell für einen kleineren Zuschauerkreis zur Vorführung am Tisch bestimmt sind.

Misdirection – Dieses Wort läßt sich mit »Ablenkung« nur unvollkommen übersetzen. Man versteht darunter die Fähigkeit eines Magiers, die Aufmerksamkeit seines Publikums nach Wunsch zu lenken, meist mit dem Ziel, eine notwendige

Trickhandlung unbemerkt durchführen zu können.

Mnemotechnik – Gesamtheit der Methoden und Hilfsmittel zur Steigerung der Gedächtnisleistung. Innerhalb der Unterhaltungskunst versteht man darunter die Gedächtniskunst, die Fähigkeit, sich mit Hilfe bestimmter Techniken viele einzelne Fakten einzuprägen und auf Wunsch zu reproduzieren. Dazu gehören z. B. das Riesengedächtnis und der lebende Kalender.

Muskellesen – Scheinbares Gedankenlesen durch Erfühlen feinster Muskelreflexe, meist benutzt, um einen versteckten Gegenstand wiederzufinden.

Palmieren (palming) – Das heimliche Verbergen eines Gegenstandes in der Handfläche, so daß die Hand leer erscheint.

Parapsychologie – Forschung und Lehre auf dem Gebiet der paranormalen, aber nicht krankhaften Erscheinungen, die außerhalb des Bereiches der üblichen Seelenkunde liegen. Dazu gehören u. a.: Telepathie, Paragnostik, Psychokinese.

Pochette – Geheimtasche am Frack unter dem Frackschoß, zum Ablegen oder Aufnehmen von Gegenständen.

Präsentation – Die Art der Darbietung, in deutsch meist mit »Verkauf« bezeichnet.

Prestidigitateur – Ältere französische Bezeichnung für Zauberkünstler, übersetzbar etwa mit »Schnellfingerer«.

Profilstellung – Der Vorführende steht so, daß eine Körperseite den Zuschauern zugewendet ist, bei rechtsprofil ist es die rechte, bei linksprofil die linke Seite.

Psi – Sammelbegriff für alle psychischen Phänomene der Parapsychologie.

Rauschen (ruffle) – Das Abriffeln (Abspringenlassen) der Spielkarten mit einem Finger oder dem Daumen, wird zumeist benutzt, um eine Trickhandlung zu kaschieren.

Riesenkarten (jumbo deck) – Extragroße, speziell für Bühnenmagier hergestellte Spielkarten.

Ringspiel (the linking rings) – Sehr altes Kunststück, bei dem mehrere einzelne massive Ringe ver- und entkettet werden.

Ringzieher (reel) – Eine mit Federkraft betriebene Zugvorrichtung, die u. a. zum Verschwinden kleinerer Gegenstände und Tücher benutzt wird.

Running Gag – Ein Trick oder Gag, der während einer Darbietung mehrmals wiederholt wird.

Salonmagie – Bezeichnung für eine Zaubervorstellung im kleineren Rahmen, ein Mittelding zwischen Mikro- und Bühnenmagie. Heute meist durch den Begriff Partyzauberei ersetzt.

Schneller Blick (glimpse) – Durch einen heimlichen schnellen Blick auf eine im Spiel steckende Karte diese zu erkennen.

Schwarzes Kabinett (black art) – Eine von Max Auzinger (Ben Ali Bey) entwickelte spezielle Art der Magie. Hierbei wird eine mit schwarzem Samt ausgeschlagene Bühne verwendet, auf der ein schwarz bedeckter Gegenstand oder Gehilfe nicht zu erkennen ist.

Schwarzes Theater – Eine Weiterentwicklung des Prinzips des Schwarzen Kabinetts, wobei dieses mit Elementen des Puppenspiels, Tanzes und der Pantomime verbunden ist. Besonders bekannt wurde durch seine originellen Inszenierungen das Schwarze Theater Prag.

Servante – Geheimer Behälter hinter einem Tisch, Stuhl oder im Anzug des Künstlers zum Aufnehmen oder Ablegen von Gegenständen.

Simsalabim – Bekannter Zauberspruch, der von den Illusionisten Dante und Kalanag populär gemacht wurde.

Spalt (break) – Eine Teilung des Kartenpäckchens durch einen Spalt, der von einem Finger, dem Daumen oder einer Hautfalte gehalten wird.

Sprudeln (spring flourish) – Ein Zierspiel mit Spielkarten, die dabei von einer Hand in die andere springen.

Stegreifmagie – Zaubertricks, die sich ohne Vorbereitung mit überall erhältlichen Mitteln an jedem Ort vorführen lassen.

Stehlen (steals) – Das unbemerkte Fortnehmen eines Gegenstandes aus einer Servante, um ihn später irgendwie erscheinen zu lassen.

Taschenspieler – Bezeichnung für Zauberkünstler, entstand im Mittelalter, als die Gaukler meist eine Umhängetasche für ihre Requisiten verwendeten. Der Zauberer war der »Mann mit der Gaukeltasche«.

Telepathie – In der Parapsychologie die Fähigkeit, Bewußtseinsinhalte anderer Menschen auf kleinere oder größere Entfernung zu übertragen oder zu empfangen. In der Zauberkunst Tricks, die Gedankenlesen oder Gedankenübertragung vortäuschen.

Timing – Die genaue zeitliche Abstimmung mehrerer Bewegungen aufeinander, auch von Bewegung und Sprache, und die damit verbundene Ablenkung der Zuschauer.

Tourniquet (french drop) – Spezieller Griff zum Verschwindenlassen kleinerer Gegenstände, besonders Münzen und Bälle, indem man sie angeblich aus der rechten Hand in die linke nimmt, in Wirklichkeit aber rechts zurückbehält.

Tuwit (do as I do) – Besondere Art von Kartentricks, bei denen Magier und Zuschauer das gleiche tun und trotzdem verschiedene Ergebnisse erzielen.

Überhandmischen (overhand shuffle) – Die unter Kartenspielern gebräuchlichste Mischmethode.

Vestieren – Veralteter Ausdruck für das Verbergen eines Gegenstandes unter der Weste.

Volte (Pass) – Früher der wichtigste Kartengriff, bei dem unbemerkbar für die Zuschauer das Spiel abgehoben wird, indem die obere Spielhälfte gewissermaßen nach unten gedreht wird. Heute wird die Volte meist durch andere Griffe ersetzt.

Zauber – Geheimnisvolle Manipulationen mit Sprüchen, Zeichen, Räucherungen usw. mit dem Ziel, Macht über Menschen und Natur zu gewinnen. In der Urgesellschaft schon als Jagdzauber bekannt, später als Liebeszauber, Schadenszauber usw. dazu angetan, abergläubische Vorstellungen zu wecken.

Zauberkunst (magic, conjuring) – Im Gegensatz zum Zauber und zur Magie früherer Zeiten heute nur noch als Unterhaltungskunst gebraucht.

Zauberspruch – Ursprünglich eine Beschwörungsformel, heute nur noch als schmückendes Beiwerk von den Zauberkünstlern benutzt.

Zauberstab (magic wand) – Ein angeblich Wunder wirkender Stab, heute ebenfalls nur noch traditionelles Beiwerk einer Zaubervorstellung.

Zersägte Jungfrau – Illusion, bei der angeblich eine Person zersägt wird und trotzdem unbeschädigt bleibt. Wurde von allen großen Illusionisten vorgeführt, teils mit Handsäge, später auch mit Motorsägen.

Zierspiele (flourishes) – Spielereien mit Karten, gewissermaßen ein Jonglieren mit Karten. Dazu gehören: Fächer schlagen, Kartensprudel, Wasserfall, Ausbreiten der Karten usw.

Zurückziehen (biddle move) – Ein spezieller Griff in der Kartenzauberei, mit dessen Hilfe eine von mehreren abgezählten Karten wieder auf das Spiel zurückgezogen wird.

LEER

Bedeutende Magier der Vergangenheit und Gegenwart

Adrion, Alexander (Gerhard Engelsleben); geb. 1923, der »zaubernde Philosoph«, Magier der BRD, der vor allem durch seine stilvolle Art der Vorführung und als Publizist auf dem Gebiet der Magie bekannt wurde.

Agoston, »Chevalier« (August Böhm); 1826–1897, bekannter deutscher Magier, der vor allem die seinerzeit üblichen Gerätekunststücke vorführte.

Akopjan, Arutjun; geb. 1918, armenischer Zauberkünstler, der mit seinem Manipulationsakt bereits in vielen Ländern gastierte.

Alexander (Alexander Heimbürger); 1819–1909, bekannter deutscher Magier, der nach einer zweijährigen Tournee in Norddeutschland mehrere Jahre Amerika bereiste und so erfolgreich war, daß er sich bereits mit 35 Jahren in seiner Heimatstadt Münster zur Ruhe setzen konnte.

Anderson, John Henry (»The Wizard of the North«); 1814–1874, schottischer Magier, er verstand es, durch großangelegte Werbekampagnen sehr populär zu werden.

Andra, Rolf (Josef Fuchs); geb. 1907, Schweizer Zauberkünstler, arbeitet als lustiger Sprechzauberer, veröffentlichte zahlreiche Bücher und Beiträge in Fachzeitschriften.

Aniko (Aniko Ungar); geb. 1949, ungarische Zauberkünstlerin, bringt hauptsächlich Manipulationen mit Bällen, Tüchern und Karten.

Annemann, Theo; 1907–1942, amerikanischer Magier, Begründer der modernen Mentalmagie.

Basch, Ernst; 1838–1909, deutscher Magier, der hauptsächlich Geisterbilder und Dioramen vorführte und später einer der ersten Zauberapparatehändler in Deutschland wurde.

Baur, Eberhardt; geb. 1944, Zauberkünstler der DDR, der sich auf Manipulationen vor allem mit relativ großen Bällen spezialisierte.

Bellachini (Samuel Berlach); 1827–1885, bekannter deutscher Magier, mangelnde Fingerfertigkeit ersetzte er durch eine hervorragende Ausstattung und die Wirkung seiner Persönlichkeit. Er war so populär, daß sich viele Zauberkünstler nach ihm benannten.

Ben Ali Bey (Max Auzinger); 1839–1928, deutscher ehemaliger Schauspieler und Regisseur, der durch Zufall das Prinzip des »Schwarzen Kabinetts« entdeckte und zu einer Zaubernummer ausbaute.

Bialla (Oscar Ralf Bialla); 1921–1975, Magier der BRD, der vor allem durch den Kugelfangtrick bekannt wurde, bei dem er eine auf ihn abgefeuerte Gewehrkugel mit den Zähnen auffing.

Bière, Arnold de (Arnold Bierstein); 1876–1934, Manipulator, der durch die meisterhafte Vorführung der Billardbälle, des Eierbeutels und des verschwindenden Vogelkäfigs bekannt wurde.

Bishop, Irving; 1856–1889, amerikanischer Magier, nahm als erster das Muskellesen in sein Programm auf.

Blackstone, Harry (Henri Bouton); 1885–1965, amerikanischer Magier, führte überwiegend Illusionen, wie die schwebende Jungfrau und die zersägte

Dame, vor. Eines seiner Paradekunststücke war das »Tanzende Geistertaschentuch«.

Borra (Borislaw Milojkovic); geb. 1921, jugoslawischer Zauberkünstler, der als »König der Taschendiebe« durch seine hervorragenden Taschendiebstähle bekannt wurde.

Bosco, Bartholomeo; 1793–1863, führender Magier des 19. Jahrhunderts, der durch seine meisterhaften Manipulationen bekannt wurde. Berühmt war vor allem seine Vorführung des Becherspiels. Auch nach ihm benannten sich seinerzeit viele Zauberkünstler.

Brahma, Pierre; geb. 1933, französischer Magier, der fast ausschließlich mit Schmuck zaubert.

Brauns, Dr. Fred (Ferdinand Bruns); 1885–1953, einzigartiger Rechen- und Gedächtniskünstler.

Buchinger, Mathias; lebte Anfang des 18. Jahrhunderts, genaue Daten sind unbekannt. Einzigartiges Phänomen als hand- und beinloser Becherspieler.

Cagliostro, Alexander »Graf« (Giuseppe Balsamo); 1743–1795, berüchtigter Schwindler und Betrüger, von dessen Gestalt sich u. a. Goethe (»Der Großkophta«) und Schiller (»Der Geisterseher«) zu literarischen Werken anregen ließen.

Cardini (Richard V. Pitchford); geb. 1896, amerikanischer Handfertigkeitskünstler.

Cathery, Jean-Michel; geb. 1948, Schweizer Zauberkünstler, der neben Manipulationen vor allem Tricks mit Tauben und Hunden und die Verwandlung seiner Partnerin Cathrine in ein Krokodil vorführt.

Cazeneuve, Bernhard Marius; 1839–1913, französischer Magier.

Charell (Gert Thiemann); geb. 1934, Magier der DDR, der mit seiner Partnerin eine humorvolle Sprechzauberei aufgebaut hat und verschiedene Manipulationstricks bringt.

Charlier; großartiger Kartenkünstler des 19. Jahrhunderts, Herkunft unbekannt, Erfinder der Charlier-Volte.

Chefalo, Raffael (Rafaelo Cefalo); 1895–1963, berühmter italienischer Magier, reiste mit einer großen Illusions- und Manipulationsschau durch alle Kontinente.

Ching Ling Foo; 1854–1908, chinesischer Magier, der auch in Amerika und Europa bekannt wurde und zahlreiche Nachahmer fand.

Christoph, Bruno; 1892–1964, Zauberkünstler der DDR, brachte vor allem Manipulationen. Er war führend in der Gewerkschaftsbewegung der Artisten tätig.

Chung Ling Soo (William E. Robinson); 1861–1918, amerikanischer Magier, der in chinesischer Maske auftrat. Zu seinen zahlreichen Illusionen gehörte der Kugelfang, bei dem er in London tödlich verunglückte.

Comte, Louis c. E. A.; 1788–1859, französischer Magier und Bauchredner.

Conradi-Horster (F. W. Conrad Horster); 1870–1944, bekannter deutscher Zauberkünstler, Apparatehändler und Fachschritsteller, dessen Bücher heute noch zu den Standardwerken gehören.

Cortini (Paul Korth); 1890–1954, bekannter deutscher Magier, berühmt als der »Mann mit den 100 000 Talern« durch seine Münzenmanipulationen, aber auch durch zahlreiche Illusionen.

Mr. Cox (Jürgen Wolfgramm); geb. 1936, Magier der BRD, der in seinen Magie-Shows sensationelle Illusionen bringt.

Dahms, Peter; geb. 1946, Magier der DDR, zeigt vor allem Manipulationen mit Karten, Bällen und Tüchern.

Dante (Harry Alvin Jansen); 1882–1955, dänischer Magier, der mit seiner großen Illusionsshow in allen Erdteilen auftrat.

Davenport, Gebrüder; Ira Erastus 1839–1911, William Henry 1841–1877, amerikanische Trickmedien, die mit ihrem Geisterkabinett um 1870 viel Aufsehen in aller Welt erregten.

Dedi; etwa 2900 v. u. Z., erster urkundlich erwähnter Zauberkünstler in Ägypten.

Devant, David (David Wighton); 1886–1941, englischer Zauberkünstler, Mitarbeiter und später Teilhaber an Maskelynes Zaubertheater »Egyptian Hall« in London.

Döbler, Ludwig; 1801–1864, österreichischer Zauberkünstler, berühmt durch seine von Wiener Charme geprägten Manipulationen, vor allem »Floras Blumenspende«.

Dommelen, Tonny van; geb. 1927, holländischer Zauberkünstler, der sich erfolgreich auf Manipulationen mit Chips spezialisierte.

Downs, Thomas Nelson; 1866–1938, amerikanischer Magier, einer der ersten großen »Spezialisten«, wurde »Münzenkönig« genannt, beschäftigte sich aber auch mit Kartentricks.

Droz, Henri Louis Jaquet; 1752–1791, Schweizer Automatenbauer, Sohn von Pierre Jaquet Droz.

Droz, Pierre Jaquet; 1721–1790, Schweizer Automatenbauer, der gemeinsam mit seinem Sohn Henri Louis solche berühmten Automaten wie die Androiden »Der Schreiber«, »Der Zeichner« und »Die Klavierspielerin« baute.

2 Dudas; Werner Duda, geb. 1934, Christel Duda, geb. 1937, Zauberkünstler der DDR, die vorwiegend mit Tauben arbeiten.

Dunninger, Joseph; 1892–1975, amerikanischer Magier, der mit seinem Gedankenlese-Programm berühmt wurde, im Gegensatz zu Okkultisten aber als Zauberkünstler auftrat.

Edernac (Pierre Genin); geb. 1919, französischer Magier, vor allem Manipulationen, entwickelte viele neue Tricks, auch Mikromagie.

Duo Elmann; Vlastimil Elman, geb. 1929, Juna Elmanova, geb. 1935, Magier der ČSSR, bekannt durch Manipulationen mit Tüchern und Zigaretten.

Eperny, Charly (Charles Eichhorn); 1897–1974, deutscher Zauberkünstler, der Manipulationen und Illusionen, teilweise auch in chinesischer Aufmachung als »Chiang Fu«, vorführte. Veröffentlichte eine Anzahl Zauberbücher.

Fischer, Ottokar; 1873–1940, österreichischer Magier, leitete als O. F. Marteau jahrelang das Wiener Kratky-Baschik-Zaubertheater, sammelte das Erbe Hofzinsers und arbeitete auch als Fachschriftsteller.

Fox, Imro (Isodor Fuchs); 1862–1910, deutscher Magier, der zuerst in den USA, später auch in Deutschland mit seinen Illusionen und Manipulationen bekannt wurde.

Frickell, Wiljalba; 1818–1903, deutscher Magier, der als erster ganz ohne Apparate arbeitete.

Fröhlich, Joseph; 1694–1757, Hoftaschenspieler zur Zeit Augusts des Starken.

Fürst, Alexander (Alexander Trippe); 1868–(?), Erfinder des »Tanagratheaters«, bei dem durch Spiegeleffekt auf der Spielfläche kleine, etwa 25 cm große Personen agieren.

Garvin-Bellachini (Franz Schweizer); 1886–1969, deutscher Zauberkünstler, zeigte in seinem abendfüllenden Programm Manipulationen und Illusionen mit mehreren Assistenten.

Goldin, Horace (Hyman Goldstein); 1873–1939, amerikanischer Magier, zeigte seine Illusionen in atemberaubendem Tempo und wurde als »Wirbelwind-Hexenmeister« bekannt, popularisierte den Trick der »Zersägten Jungfrau«.

Goldston, Will; 1877–1948, englischer Apparatehändler und Fachschriftsteller.

Graziadei, Valentino; 1898–1965, österreichischer Zauberkünstler, der ausschließlich mit Karten arbeitete.

Hardy (Erhard Smuty); geb. 1949, Zauberkünstler der BRD, der sich speziell der pädagogischen Zauberei für Vorschulkinder widmet.

Hartz, Joseph Michael; 1836-1903, englischer

Magier, wurde speziell mit dem »unerschöpflichen Hut« bekannt.

Heinemann, Otto; 1862–1934, Erfinder bekannter Illusionen wie »Die schwebende Jungfrau« und »Nereide«.

Hellström, Axel (Anton Vogt); geb. 1921, Zauberkünstler der BRD, Neffe des gleichnamigen Telepathen. Er führt gemeinsam mit seiner Partnerin Svea in großer Geschwindigkeit Manipulationen vor.

Henning, Doug; geb. 1947, amerikanischer Magier, der in legerer Art zahlreiche, z. T. neu entwickelte Illusionen zeigt und als einer der gegenwärtig besten Illusionisten gilt.

Heron von Alexandria; wahrscheinlich um 100 v. u. Z., Mathematiker und Ingenieur der Antike, beschrieb zahlreiche Trickapparate.

Herrmann, Compars (Carl Herrmann); 1816–1887, bekannter deutscher Magier, der mit seinen Manipulationen und Illusionen in aller Welt großen Erfolg hatte.

Herrmann the Great (Alexander Herrmann); 1843–1896, amerikanischer Magier, Bruder von Compars Herrmann, wurde mit einer großen Illusionsschau bekannt.

Hertz, Carl (Leib Morgenstern); 1859–1924, amerikanischer Magier, der viele berühmt gewordene Illusionen entwickelte und die ganze Welt bereiste.

Heubeck, Georg; 1829–1899, österreichischer Zauberkünstler, einziger Schüler Hofzinsers, der seine Manipulationstricks hervorragend vorführte.

Hoffmann, Prof. (Angelo Lewis); 1839–1919, bekannter englischer Fachschriftsteller, dessen Bücher jahrzehntelang die Grundlage jedes Anfängers der Zauberkunst bildeten.

Hofzinser, Johann Nepomuk; 1806–1875, berühmter österreichischer Zauberkünstler, gilt als der größte »Salonmagier« aller Zeiten, er hat die Magie aber nie professionell betrieben. Er war der Erfinder zahlreicher noch heute verwendeter Zaubertricks.

Hornung, Werner; geb. 1915, Magier der BRD, Leiter eines reisenden Zaubertheaters, in dem er selbst und seine Frau als Magie Duo Tamesis und Eleisa Illusionen vorführen, und Organisator großer internationaler Magie-Veranstaltungen.

Houdini, Harry (Erich Weiß); 1874–1926, berühmter amerikanischer Entfesselungskünstler und Magier, der sensationelle Entfesselungstricks zeigte und sich jahrelang auch dem Kampf gegen den Spiritismus widmete.

The New Houdinis; Oskar Enzfelder, geb. 1933, Dagmar Enzfelder, geb. 1938, österreichische Magier, die mit ihrer Entfesselungs-Show und einem Raubtier-Illusionsakt bekannt wurden.

Jur (Jerzy Strzelecki); geb. 1931, polnischer Magier, der vor allem Manipulationstricks, unter anderem mit Tauben, vorführt.

Kalanag (Helmut Schreiber); 1903–1963; Magier der BRD, der nach dem zweiten Weltkrieg eine große Zauberrevue mit attraktiven Illusionen und Manipulationen aufbaute, die vollendet Elemente der Revue und Magie vereinte.

Kaps, Fred (A. P. A. Bonges); geb. 1926, bekannter holländischer Magier, dessen elegante Art der Vorführung seiner Manipulationstricks ihn zu einem der führenden Magier Europas werden ließ, der als einziger dreimal den Grand Prix des Internationalen Magischen Kongresses erhielt.

Kassner, Alois; 1887–1970, deutscher Magier, der in einer großen Zauberschau mit 18 Assistenten unter anderem das Verschwinden eines Elefanten auf offener Bühne vorführte.

Kellar, Harry (Heinrich Keller); 1849–1922, bekannter amerikanischer Magier, der eine große Show vor allem mit Illusionen aufbaute und durch seine herausragende Persönlichkeit berühmt wurde.

Kempelen, Wolfgang von; 1734–1804, österreichischer Automatenbauer, er-

fand den »Schachspieler«, den berühmtesten Trickautomaten der Geschichte.

Kent, Georg (Georg Kentsch); geb. 1901, Zauberkünstler der DDR, der als erster ultraviolettes Licht in seiner Darbietung anwendete.

Kersten, Peter (Dr. Peter Lehmann); geb. 1943, Zauberkünstler der DDR, u. a. durch seine Mitwirkung in den Kinderprogrammen des Friedrichstadt-Palastes als »Zauberpeter« bekannt geworden.

Kio, Emil (Emil Feodorowitsch Renard-Hirschfeld); 1894–1965, bedeutendster sowjetischer Magier, berühmt durch seine Illusionsschau im Zirkus.

Kio, Emil jr.; geb. 1938, Sohn von Emil Kio, führt seit 1966 die Schau seines Vaters weiter.

Kio, Igor; geb. 1944, Sohn von Emil Kio, tritt ebenfalls seit 1966 mit einer eigenen Illusionsschau im Zirkus auf.

Kolta, Buatier de (Joseph Buatier); 1847–1903, französischer Magier, der viele Illusionen und Apparatetricks, wie den verschwindenden Vogelkäfig, die verschwindende Dame und den sich vergrößernden Würfel, erfand.

Kratky-Baschik, Anton; 1810–1889, österreichischer Magier, der in Wien ein sehr erfolgreiches Zaubertheater aufbaute.

Lafayette, the Great (Sigmund Neuberger); 1872–1911, deutscher Magier, der vorwiegend Illusionen mit Tieren vorführte und bei einem Theaterbrand in Edinburgh ums Leben kam.

Larette, C. M. (Cornelius Hauer); 1889–1942, deutscher Magier.

Lautenstein, Egon von (Adolph Wöhlbier); 1901–1967, deutscher Zauberkünstler, der vor allem Manipulationen mit Karten zeigte. Er war wesentlich an Kalanags Zauberrevue beteiligt.

L'Homme Masque (Jose Antenor Gago y Zavala); 1851–1913, peruanischer Magier, trat immer mit einer schwarzen Maske auf, führte ein abenteuerliches Leben und war ein glänzender Manipulator.

Lossau-Romano, Hardy; geb. 1931, Magier der DDR, sein Programm zeichnet sich durch völlige Übereinstimmung von Trick, Musik, Bewegung und Ausstattung aus, arbeitet auch mit Papageien.

Louperti (Harry Scharlach); geb. 1907, Magier der DDR, der sich auf Tricks mit Zigarren spezialisiert hat.

Mäkelä, Solmu; geb. 1922, finnischer Magier, der Manipulationen zeigt und fast ohne Requisiten arbeitet, auch als Fachschriftsteller und Sammler von Zauberplakaten bekannt.

Manchu, Fu (David Tobias Bamberg); 1904–1974, Sohn von Okito, reiste in chinesischer Ausstattung mit einer großen Illusionsschau vor allem in Süd- und Mittelamerika.

Marvelli, Fredo (Fritz Jäckel); 1903–1971, deutscher Magier, berühmt durch seine hervorragenden Manipulationen wie das lebende Seil, er setzte mit seinem Stil die Hofzinsersche Tradition fort.

Marvelli jun. (Olof Becher); geb. 1932, Magier der BRD, übernahm von Marvelli dessen Zauberschau und schuf später eigene Zauberrevuen mit bis zu 40 Mitwirkenden.

Maskelyne, John Nevil; 1839–1917, englischer Zauberkünstler, leitete 30 Jahre lang das Londoner Zaubertheater »Egyptian Hall« und zeigte magische Sketche.

Méliès, Georges; 1861–1938, französischer Magier, leitete das Pariser Zaubertheater von Robert-Houdin und war einer der Pioniere des Films, in vielen seiner Filme spielte die Zauberkunst eine Hauptrolle.

Mellini (Hermann Mehl); 1843–1923, deutscher Zauberkünstler, baute sich in Hannover das Mellini-Theater auf, das Zauber- und Varieté-, später auch Operettenvorstellungen gab.

Mexico, Willy; geb. 1940, Magier der BRD, führt eine Illusionsnummer mit Papageien vor.

Moretti, Hans (Johannes Cewe); geb. 1928, Magier der BRD, bekannt mit auf-

sehenerregenden Illusionen und Entfesselungstricks.

Nielsen, Norm; geb. 1934, amerikanischer Magier, zeigt vor allem Manipulationen, sein Hauptstück ist die schwebende, spielende Violine.

Okito (Theo Bamberg); 1875–1963, holländischer Magier, der im chinesischen Stil arbeitete, sein Haupttrick war die »Schwebende Kugel«, die er in besonderer Vollendung zeigte.

Oklama (Jaroslav Žďářský); geb. 1917, Magier der ČSSR, bringt in seiner Schau vor allem Manipulationen mit Zigaretten, Karten, Tüchern und Gläsern.

Olms, John (Richard Lischke); 1880–1955, deutscher Magier, der sich auf Manipulationen und Illusionen mit Uhren spezialisierte und als »Uhrenkönig« bekannt wurde.

Paini, Dario; 1867–1935, amerikanischer Magier, brachte die Kartenkunst in Vollendung auf die Bühne.

Pan Zero (Rudolf K. Panzer); geb. 1919, Magier der BRD, bekannt durch große Illusionen wie seine Version der »Schwebenden Jungfrau«.

Peter und Lonny (Peter Roch); geb. 1937, Zauberkünstler der DDR, spezialisierte sich auf Tricks mit Tauben und Kinderprogramme.

Philadelphia, Philadelphus (Jacob Meyer); 1734–1795, offenbar deutscher Magier, der durch seine bombastische Reklame bekannt wurde, führte vor allem Geisterbilder vor.

Pinetti, Joseph (de Willedal); etwa 1750–1800, italienischer Magier, zeigte die damals üblichen Tricks, aber wurde durch großangelegte Reklame populär. Trat als einer der ersten mit »Hellseh«-Darbietungen auf.

Potassy, Paul; geb. 1923, österreichischer Zauberkünstler, besonders bekannt wurde sein Rasierklingentrick mit scharfen Klingen.

Punx (Ludwig Hanemann); geb. 1907, Magier der BRD, gestaltet seine Programme kunstvoll und ist ein liebenswerter Unterhalter.

Raymond, The great (Maurice François Saunders); 1877–1948, amerikanischer Magier, dessen Vorstellungen als größte und eleganteste Show seiner Zeit galten.

Recha (Reinhold Schäfer); 1892–1966, deutscher Magier, ausgesprochener Manegenillusionist.

Robert-Houdin (Jean Eugène Robert); 1805–1871, berühmter französischer Magier, der »Vater« der modernen Magie, der als erster ohne mystisches Brimborium in eleganter Ausstattung auftrat, entwickelte viele neue Tricks.

Rodolfo (Rezsö Gacs); geb. 1911, ungarischer Magier, vielseitiges Programm von Manipulationen bis Mnemotechnik und Taschendiebstahl, Präsident der ungarischen Artistengewerkschaft.

Rohnstein, Dr. Reinhard; 1877–1955, deutscher Amateurmagier, Schöpfer vieler neuer Kunststücke.

Rosinis (Rolf Rosenberger); geb. 1921, Magier der DDR, tritt mit seinem Sohn Tilo und dessen Frau Marion vor allem mit Illusionen auf, auch in einem Kinderprogramm.

Roß, Richard; holländischer Magier, vor allem Manipulationen mit Münzen und Uhren, hervorragend seine Darbietung des Ringspiels.

Roy, Jean Henry, Servais Le; 1865–1953, Zauberkünstler, der zusammen mit seiner Frau Talma und dem komischen Akrobaten Bosco eine große Illusionsschau vorführte und auf allen Kontinenten großen Erfolg hatte.

Salvano (Tomasz Chelminski); geb. 1929, polnischer Magier, der in eleganter Aufmachung vor allem Manipulationen mit Karten, Tüchern, Kerzen und Gläsern bringt.

Scheldon, Paul (Paul Stahlbom); 1880–1942, deutscher Magier, der vor allem durch seine Aufsitzerkunststücke bekannt wurde.

Schenk, Bruno; 1857–1932, deutscher

Magier, der in seinem transportablen Zaubertheater Manipulationen, Illusionen, Geistererscheinungen und Wasserspiele vorführte.

Scheuer, Wolfgang; geb. 1934, Magier der DDR, führt neben Manipulationen auch größere Illusionen vor, daneben ein Kinderprogramm.

Schrepfer, J. G.; etwa 1730–1774, deutscher Scharlatan, Spezialist für »Geistererscheinungen«.

Scott, Reginald; 1538–1590, Verfasser des Buches »Discoverie of Witchcraft«, das 1584 als erstes Zauberbuch im heutigen Sinne erschien.

Mister Senko (Ewstati Christow Karajontschew); geb. 1905, bulgarischer Magier, vor allem mit Illusionen aufgetreten.

Siegfried and Roy; Siegfried Fischbacher, geb. 1939, Roy Horn, geb. 1944, Magier der BRD, vor allem mit ihrer Illusionsschau mit Raubtieren in Las Vegas bekannt geworden.

Simwolokow, Ilja Kalistratowitsch; geb. 1918, sowjetischer Magier, der fast ausschließlich im Zirkus arbeitet, bekannt mit seiner Darbietung »Wasserspiele«.

Slydini, Tony (Quintino Marucci); geb. 1910, amerikanischer Magier, der als einer der ersten die »close-up«-Magie (Tischzauberei) vorführte, gilt als Meister der Misdirection.

Sorcar, Protul Chandra; 1913–1971, indischer Magier, reiste in orientalischer Ausstattung mit einer großen Illusionsschau, einer der Haupttricks war das Zersägen einer Dame mit einer Kreissäge.

Spadoni, Marion; geb. 1905, deutsche Zauberkünstlerin, zeigte eine große Zauberschau in exotischer Aufmachung, war die erste Direktorin des Berliner Friedrichstadt-Palastes, den sie nach der Zerstörung im zweiten Weltkrieg wieder aufbaute.

Strack-Bellachini, Ludwig; 1861–1930, deutscher Magier, reiste mit einer Illusionsschau und wurde damit sehr populär.

Taek Song, Kim; geb. 1933, koreanischer Zauberkünstler, gastierte mit seinen Manipulationen und Illusionen auch in vielen europäischen Ländern.

Taft (Albert Sachse); 1883–1957, deutscher Magier, der als einer der ersten Illusionisten im Zirkus arbeitete.

Tarbell, Dr. Harlan; 1893–1964, amerikanischer Fachschriftsteller, schuf mit dem sechsbändigen »Tarbellcourse in Magic« das bisher vollkommenste Lehrbuch auf diesem Gebiet.

Thorn, Chevalier Ernest (Moses Abraham Thorn); 1853–1928, deutscher Magier, bekannt durch seine große Illusionsschau.

Thurston, Howard Franklin; 1869–1936, amerikanischer Magier, der Kellars Erbe übernahm und in seiner Schau bis zu 18 Großillusionen zeigte, er galt jahrzehntelang als größter Illusionist der USA.

Torsten, Al (A. F. Simoneit): geb. 1917, in den USA lebender deutscher Magier, der viele neue Manipulationstricks entwickelte.

Tosari (Hans Hander); 1898–1967, deutscher Zauberkünstler, zeigte vor allem Manipulationstricks. Nach dem zweiten Weltkrieg in der DDR führend in der Gewerkschaftsbewegung.

Toscani (Vojtech Königsberg); geb. 1915, bekannt geworden mit Manipulationstricks mit Bällen, Zigaretten und Karten. Aus rassischen Gründen in der Nazizeit in ein KZ verschleppt, nach dem Krieg tschechoslowakische Staatsbürgerschaft.

Tuomivaara, Timo; geb. 1938, finnischer Magier, tritt vor allem mit Entfesselungsakten auf.

Uferinis; Guillelmo Uferini (Wilhelm Ufer), 1838–1904, Alfredo Uferini (Alfred Ufer), 1863–1934, Paolo Uferini (Paul Ufer), 1865–1928, deutsche Magierfamilie, der Vater Wilhelm und die Söhne Alfred und Paul traten gemeinsam mit einer Illusionsschau auf, auch spätere

Nachkommen arbeiteten als Zauberkünstler.

Vanek, Josef; 1818–1899, ungarischer Magier, der mit einer großen Magieschau vor allem im Vorderen Orient, in Südostasien und den USA reiste.

Vaucanson, Jacques de; 1709–1782, französischer Automatenbauer, dessen berühmtester Automat eine Ente war.

Vernon, Dai (David Frederick Wingfield Verner); geb. 1894, amerikanischer Magier, der vor allem Manipulationen mit Karten vorführte und – als er nach einem Unfall nicht mehr auftreten konnte – viele Vorträge vor magischen Vereinigungen hielt, daher »Der Professor« genannt.

Ville, Lee Pee (Leif Rosengaard Hansen); geb. 1946, dänischer Zauberkünstler, der mit einer Illusionsschau mit mehreren Assistenten und zahlreichen Tieren vor allem im Zirkus arbeitet.

Volkmann, Dr. Kurt; 1897–1958, deutscher Historiker der Magie, Verfasser der »Geschichte der Zauberkunst«.

Wadimow, Alexander Alexejewitsch (genannt Alli-Wad); 1895–1967, sowjetischer Magier, trat vor allem im Zirkus als Manipulator und Illusionist auf. Verfasser einiger Trickbücher und einer Geschichte der Magie.

Wessely, Otto; geb. 1945, österreichischer Magier, in seiner Darbietung schluckt er 200 Rasierklingen und bringt sie aufgefädelt wieder hervor.

Willmann, Carl; 1849–1934, deutscher Zauberapparatehändler, neben Conradi-Horster einer der bekanntesten Händler und Fachschriftsteller.

Wilson, Mark; geb. 1929, amerikanischer Magier, baute mehrere Fernsehreihen über Magie auf und wurde dadurch sehr populär, arbeitet in vielen Fernsehshows mit bekannten Stars zusammen. Er zeigt vor allem Illusionstricks.

Wizardo (Heinz Krause); geb. 1926, Magier der DDR, gemeinsam mit seinem Partner Horst Gille führt er Manipulationen und Kleinillusionen vor.

Zmeck, Jochen; geb. 1929, Magier der DDR, neben dem Abendprogramm mit verschiedenartigen Manipulationen und Illusionen vor allem auch mit seinem Kinderprogramm bekannt. Daneben ausgedehnte Magiesammlung und Fachschriftsteller.

Ein großer Teil der biographischen Angaben wurde dem Manuskript »Das große Hokuspokus. Aus dem Leben berühmter Magier«, herausgegeben von Gisela und Dietmar Winkler, entnommen.

LEER

Fotonachweis

Archiv Jochen Zmeck (55), Archiv Dietmar Winkler (3), Rolf Heynemann (1), Brüggemann (1), Umschlagfotos: Horst Albrecht

3. Auflage
Lizenz-Nr. 414.235/28/79
LSV-Nr. 8425
Zeichnungen: Karin Rauhut
Gestaltung: Horst Albrecht
Lektor: Gisela Winkler
Printed in the German Democratic Republic
Lichtsatz und Reproduktionen:
Druckerei Neues Deutschland, Berlin
Druck und Bindearbeiten:
LVZ-Druckerei »Hermann Duncker«, Leipzig
625 080 6
DDR 20,– M

Kassette 1

Ein Almanach für Bühne, Podium und Manege

Herausgegeben von Ernst Günther, H. P. Hofmann und Walter Rösler
260 Seiten, 100 Abbildungen
zellophanierter Pappband 12,– M
Auslandspreis 15,– M
Bestell-Nr. 624 993 6

Neben Porträts bekannter Schlagerstars, Kabarettisten und Artisten stehen historische Betrachtungen und Untersuchungen zu Problemen des Varietés, der modernen Magie, des Laienkabaretts, der Talenteförderung oder der Entwicklung des Beat. Ausländische Autoren berichten von der Warschauer Jazz-Jamboree, von der Zirkuskunst in Ungarn, den Music-Halls in der Sowjetunion, dem Kabarettgeschehen in der ČSSR und der BRD und vom Show Business in Paris. Anekdoten, aktuelle Kabarett-Texte und 100 Abbildungen tragen zur Auflockerung des Bandes bei.



Henschelverlag
Kunst und Gesellschaft
Berlin

DDR 20,— M